Vol.235

《星之海洋4》PS3版、《勇者斗恶龙VI》NDS版、《心跳回忆4》PSP版闪亮登场!

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解
尘土飞扬2
光环3 天降神兵
口袋妖怪
心之金·魂之银

万众瞩目
最终幻想XIII
确切发售日震撼公布!
新角色+召唤兽
速报

Gamehall
VGL 2009
北京首演
精彩影像集锦

蝙蝠侠
阿克汉姆疯人院
游戏电影

年末大作影像
横行霸道IV 风流托尼之歌
使命召唤 现代战争2
刺客信条II/未知海域2 纵横贼道

研究中心
SD高达G世纪 战争

前线狙击
大神传 小小的太阳
忍者龙剑传 Σ2
横行霸道 风流托尼之歌
GT赛车 PSP/幽灵诡计
战场的女武神2 高卢王立士官学校

特快专递
Love Plus/国王物语/迷你忍者


本期赠品
150分钟DVD

他不是一个人
特别企划
八一卦游戏中灵魂附体的人们

2009.10A
定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
19>
9 771008 060006



PEGA
英雄吉他
10 in 1
吉他
支持PS2/PS3/PC平台《吉他英雄》、《摇滚乐队》系列所有游戏，支持Wii平台《摇滚乐队》系列游戏
独有滑音设计，双按键组合握感更加舒适，无线连接方式，让你演绎过程更精彩
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com
双核动力站
PG-PP3061
内置两块大容量锂电池
适用于PSP/NDS/iPod/iPhone以及其他手机.MP3.MP4数码产品
彻底摆脱电池电量的束缚.
PS3键盘.手柄.遥控器
PG-P3048
游戏手柄：与PS3连接后，推开滑盖即可使用下面板的方向键、摇杆以及其他控制键，灵活操作PS3各类游戏
键盘：下面板带有Qwerty全键盘，让你通过PS3畅游Internet网络，轻松打字聊天
遥控器：上面板为标准PS3遥控界面，能够轻松掌控蓝光电影播放
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807


莱仕达™
游戏e家
专业游戏外设
举国欢腾庆华诞
莱仕达
武林帖
游戏外设试用招募活动
活动时间：2009年10月1日至2009年10月8日
详细活动内容与报名表下载
Http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html
礼
（每天前十名体验）
格斗士
PXN-00081
FOR use with PS3/USB
极速3in1
PXN-V63
FOR use with PS2/PS3/USB
灵蛇
PXN-8612VS
FOR PS3
无影手
PXN-86133
季军奖
方程式
网络版
PXN-V36
冠军奖
双翼
PXN-2119
亚军奖
莱仕达™
专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标
深圳市莱仕达电子科技有限公司
追求卓越品质 开创游戏外设新纪元
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586



北京市：
名称：北京博纳精网商贸有限公司　010-82698900
地址：北京市海淀区中关村鼎好电子城二期A5072

天津市：
名称：天津市共信明科技有限公司　022-27311097
地址：天津市和平区荣业大街与多伦道交口长寿公寓1-2-708室

重庆市：
名称：动感电玩　023-63812119
地址：重庆市渝中区解放碑邹容路25号

名称：重庆新机地电玩　023-68794669
地址：重庆市高新区石桥铺赛博A馆4楼A10、A11

名称：阳光电玩　023-86792527
地址：1、重庆市江北区观音桥步行街（新世纪百货旁）赛博数码广场2楼202号
2、重庆市高新区石桥铺佰腾数码广场4楼A1号

名称：北碚电玩俱乐部　023-86029587
地址：重庆市北碚区综合批发市场C区60号

辽宁省：
名称：沈阳天堂GAME电玩　024-62681097
地址：沈阳市和平区南三好街百脑汇科技大厦4F-T17档口

山西省
名称：天成电玩动漫　0351-4084863
地址：山西省太原市解放路25号楼52号

江苏省和安徽省：
名称：南京新世界电子
电话：025-85514909-101，102或66868550
地址：南京玄武区太平北路51号太平商务大厦1404室

四川省：
名称：成都长江电玩　028-86313838.88181278
地址：成都市人民南路四段1号数码广场4F-17-18

陕西省：
名称：西安鑫隆电玩　029-85222126
地址：西安市小寨长安中路百汇市场二楼三排九号

河南省：
名称：河南闯关族贸易商行　0371-65525168.65525688
地址：郑州市纬五路与经五路交叉口闯关族

长春：
名称：金卡王电玩　0431-88609068
地址：吉林省长春市红旗街百脑汇大厦2A30

黑龙江省：
名称：天乐电子商行　0451-87656955
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区西十五道街

山东省：
名称：济南电玩e家　0531-82398112.82397436
地址：山东济南山大路178号银座赛博数码广场C-16

浙江省：
名称：杭州精灵电玩连锁　0571-56765472
地址：杭州教工路百脑汇电脑城4F12

福建省：
名称：泉州市特思数码科技有限公司
电话：0595-22113349.22373349
地址：福建省泉州市益华电脑城八楼888室

湖南省：
名称：长沙鸿翔电玩专卖店　0731-84119826
地址：长沙市解放东路30号

广东省：
名称：深圳天源电子　0755-82857256
地址：深圳福田区华强北路赛博数码广场5A23

江西省：
名称：火爆电玩　0791-7103096
地址：南昌市老福山地下商城三区90号

云南省：
名称：昆明快乐游戏联盟　0871-5193866
地址：昆明市圆通北路121号佰腾数码广场4楼429

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME

焦点——6
游戏情报站——8
排行榜——12
黄金眼——14
新作短波——32

游戏情报站要闻

SE力挺索尼，《星之海洋4》移植PS3！ 8
《最终幻想XIII》发售日确定！ 9
Capcom打造PSP《最后的战士》！ 10
恋爱游戏名作再临，《心跳回忆4》公布！ 10

前线狙击

最终幻想XIII 16
幽灵诡计 20
大神传 小小的太阳 22
GT赛车 PSP 24
战场的女武神2 高户王立士官学校 26
忍者龙剑传Σ2 28
横行霸道 风流托尼之歌 30





总第235期 10A

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想XIII》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







游戏进行时——74
游戏3.0——77
软硬兼施——78

攻略透解

尘土飞扬2 36
口袋妖怪 心之金·魂之银 44
光环3 天降神兵 57

特快专递

Love Plus 62
国王物语 64
迷你忍者 66

研究中心

SD高达G世纪 战争 68





特别企划——80
影漫搜查线——90
自由谈——92
战国天下布武 95
多边共享区——96

黄金眼REVIEW

真名法典Ⅱ 89



游风艺苑——99
读编往来——100
问题小卖部——106
小编寄语——108
发售表——110
编辑部落——112

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

Love Plus	14 62
大神传 小小的太阳	22 光盘
第二国度	32
口袋妖怪 心之金·魂之银	14 44
莱顿教授与魔神之笛	33
沙加2 秘宝传说	15
星战前线 精英中队	35
勇者斗恶龙IX	76
幽灵诡计	20
召唤之夜X 泪之皇冠	34

PS2

SD高达G世纪 战争	68

PS3

3D点阵英雄	32
NBA 2K10	光盘
NBA LIVE 10	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	光盘
尘土飞扬2	14 36 光盘
刺客信条 II	光盘
极品飞车 变速	15 光盘
甲壳虫 摇滚乐队	14
猎天使魔女	光盘
龙珠 猛烈冲击	33
迷你忍者	15 66 光盘
忍者龙剑传Σ2	28 光盘
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	光盘
神奇漫画 终极联盟2 15	光盘
使命召唤 现代战争2	盘
未知海域2 纵横贼道	光盘
最终幻想 X III	16

PSP

428 被封锁的涩谷	15
GT赛车 PSP	24
刺客信条 血族	35
横行霸道 唐人街战争	35
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	34
星战前线 精英中队	35
战场的女武神2 高卢王立士官学校	26

Wii

SD高达G世纪 战争	68
国王物语	15 64
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	光盘
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	33

X360

NBA 2K10	光盘
NBA LIVE 10	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	光盘
尘土飞扬2	14 36 光盘
刺客信条 II	光盘
光环3 天降神兵	57 光盘
横行霸道IV 风流托尼之歌	30 光盘
极品飞车 变速	15 光盘
极限竞速3	光盘
猎天使魔女	光盘
龙珠 猛烈冲击	33
迷你忍者	15 66 光盘
秋之回忆6 Next Relation	75
秋之回忆6 T-wave	74
神奇漫画 终极联盟2	15 光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
真名法典 II	89
最终幻想 X III	16

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

《使命召唤 现代战争2》夺旗模式预告片
《刺客信条 II》最新预告片
《刺客信条 II》实际游戏试玩影像
《未知海域2 纵横贼道》
《横行霸道IV 风流托尼之歌》
《光环3 天降神兵》真人版宣传片
《忍者龙剑传 Σ2》最新预告片
《忍者龙剑传 Σ2》电视广告两则
《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》
《迷你忍者》
《神奇漫画 终极联盟2》
《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》
《NBA 2K10》
《NBA LIVE 10》
《尘土飞扬2》
《极限竞速3》
《极品飞车 变速》
《大神传》
《猎天使魔女 先行体验会》

PEGA英雄鼓王

特别收录

游戏电影
蝙蝠侠
阿克汉姆疯人院
（上）

电影前线

丧尸乐园 | 公主与青蛙
迈克尔·杰克逊 谢幕绝唱

ENDING SONG特大号

VGL 2009北京首演
精彩影像集锦

第一部分
经典街机游戏音乐串烧&MGS主题曲
第二部分
战神
第三部分
最终幻想 钢琴曲
第四部分
马里奥
第五部分
超时空之轮&超时空之钥

本期光盘特别附赠

近期游戏音乐+壁纸+莱顿教授桌面闹钟









征集音乐啦

我们将继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

口袋妖怪 心之金·魂之银 ①	Nintendo ②	角色扮演 ③
④ NDS	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウ⑤シルバー	⑥ 日版
	2009年9月12日发售⑦ 1～2人⑧	4800日元 ⑨
	对应Wi-Fi无线联机功能⑩ ⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 林思远 原 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年10月1日
定　　价：人民币9.80元


我读过
你的邮件
15:50PM
发件人：赵磊
已经3天和他没有联系了，没有见面，没有电话，没有短信……彼此当对方是人间蒸发了一样。当然，这是我的意思。他的邮件里只有四个字：你还好吧？
该不该回复他呢？和他在一起已经七年了，感情已经变成了一杯温水，没有了味道，却也离不开。
16:08PM
发件人：庞子文
他的邮件来得总是像夏天的暴雨一样毫无征兆。这次的邮件里发给我了几张他们乐队最近一次在“MAO”演出的照片。他还是和从前一样，High起来像个孩子，只是头发剪短了。我的车里总会放着他们乐队的CD，有时候听着他略带沙哑的嗓音低声吟唱的时候，我总会想：这首歌是不是写给我的？
16:25PM
发件人：陈大鹏
他是我的老板，永远是一副盛气凌人的态度，让人想起《围城》里的那位留美硕士赵辛楣。现在他又发邮件来猛催方案，而且说周悦那一组的方案写得很好，让我借鉴。周悦是我在公司里最强的竞争对手，策划总监的人选会在我们两人中产生。这个节骨眼儿上，陈大鹏居然发出这样的邮件……
16:38PM
发件人：Linda
她说她刚刚从欧洲旅行回来，收获颇丰，败了几万欧元。她问我下个月要不要和她同去美国，其实她明知道我没有那么多的假期。我们是大学同学，那时候她的名字是王丽娟。她毕业以后嫁了个有钱人，现在过上了阔太太的生活。我偶尔也会羡慕她，但马上又会批判自己的“庸俗”。
NOKIA
E63
如果可以重新再回到过去，如果可以重新选择，人生真的可以被改变吗？
文宇、安宁、吴小雾三位当红网络作家首次联手创作多结局网络小说《我读过你的邮件》。一封电子邮件，牵动命运沉浮。
E63
搜索
打开你的未读邮件。

今夜，让我们为游戏喝彩！
——写在VGL北京首演之后



Email 白金右脚： 嗓子哑了，手也肿了，太High了，但还是觉得太短了，再来俩小时也不嫌多啊！VGL是我听过的最好的音乐会，下次有机会我一定还要亲临现场！


■Tammy演奏到兴起之时，跳到了舞台前的大音箱上。


■开场前的Cosplay现场比拼调动了听众的气氛。



■现场观众参与互动的《太空侵略者》掀起了场内的高潮。

网友 灯神弗兰克： 真的是一场很棒的互动音乐会，老美的东西的确活泼灵活得多。观众的热情是相当的强劲，欢呼叫好声不绝于耳，也许是大家太需要这场音乐会了，情到深处总是爆发出如雷贯耳的欢呼。

网友 Osborn： 这绝不仅仅只是一场音乐会。我是第一次看到这么多老玩家们聚在一起，像朋友一样倾谈，像孩子一样兴奋，人们不约而同地鼓掌，呐喊，震撼，感动。我觉得这次演出是我十几年游戏历程的缩影。



■舞台上的盒子里躲的是谁？是Solid Snake吗？


■Lee Ann的钢琴独奏让全场观众赞不绝口。

焦点 OUR FOCUS

你很难相信这竟然是一场交响音乐会，喧闹的观众，绚烂的灯光，动感的影像……这哪里像是聆听交响乐的地方，这简直就是个大派对场！

是的，这就是Video Games Live的魅力，这就是电视游戏的魅力，这就是游戏音乐的魅力！

从最开始知道世界上有一台叫做VGL的游戏音乐会，到后来从网络上看到国外的演出盛况，再到今年有幸在E3看过一次现场，直至今日见证VGL的中国首演，甚至能作为一份子参与其中，整个过程对我来说是百感交集的。

在相当一段长的时间里，游戏玩家（尤其是电视游戏玩家）是被整个社会所漠视蔑视甚至鄙视的。"玩物丧志"这个词似乎是为我们准备的，"电子海洛因"也成为强加于游戏头上的莫须有罪名。在欧美国家已经被证明为"21世纪娱乐首选"的电视游戏，在我国的发展却举步维艰。

但是，在今夜的VGL过后，我相信会极大地改变这种成见。无论是游戏音乐还是游戏，都具有其独一无二的文化底蕴与令人印象深刻的感染力，这一点不仅是所有在场的观众有着身临其境的感受，相信他们会把现场那激动人心的火爆场面告诉其他人，让更多的人走进VGL，来感受这份属于新时代娱乐的动人魅力！

今夜，让我们为游戏喝彩！ ［文：多边形］

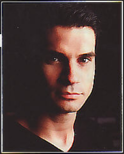
（特别感谢白天、曹目、王丹蒂以及保利文化的何鹰，王鹏鹏，冯晓雷，杜宇恒，贾志蕴，感谢你们为VGL中国首演所付出的努力与辛劳！）


■全体演员与现场超过7000名观众在演出后的合影。

我的梦想是把游戏音乐传播到全世界

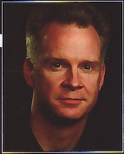
——独家专访VGL创始人Tommy与Jack

Tommy Tallarico



Tommy 是吉尼斯世界记录中的"最多产的游戏作曲家"记录保持者，在他 20 余年的创作生涯中，曾为《银河战士》、《百战天虫》、《托尼·霍克滑板》、《致命格斗》、《阿拉丁》、《救世主降临》等游戏作品创作音乐。他致力于改革电玩产业，是将电声吉他和三维立体声引入电子游戏的第一人，还曾协助把 5.1 声道环绕立体声引入电子游戏中。

Jack Wall



Jack 被视为电子游戏业内首屈一指的作曲家，为超过 30 款游戏制作过游戏音乐。他在互动娱乐类别行业中，已经创造了辉煌业绩和成为一名获得很高国际声誉的一流作曲家和制作人。他与 Tommy 一起创立了 Video Games Live，并亲自将多首游戏音乐改编成交响乐在 VGL 上演奏，他同时还是 VGL 的总指挥。

当我把 VGL 主题封面的 UCG 杂志（总 232 期）递给 Tommy 的时候，他的眼中充满了惊讶与欢喜，他迫不及待地问我："这本杂志有多少读者？"我回答说："超过 30 万读者。"这个答案令他更加兴奋："那就是说中国有超过 30 万玩家会知道 VGL 了？这和目前观看过 VGL 现场演出的人数一样多！"我告诉他："中国玩家何止 30 万，他们几乎都知道 VGL 的大名，早就期盼着 VGL 能来到中国进行演出！"他又迫不及待地问我："那中国有多少玩家？"这个问题倒是难住了我，我只好先"忽悠"他："等到演出那天，你把现场观众人数后面加三个零就差不多了。"

多边形（以下简称 **P**）：**你们都是第一次来到中国吗？**

Tommy & Jack（以下简称 **T** 和 **J**）：是的，我们都是第一次来到中国。

P：在来到中国之前，你们了解中国多少？

T：我印象最深的就是熊猫，我一直很喜欢熊猫，为这次演出我特地制作了一把熊猫吉他（他从箱子里拿出来给我看）。

J：我一直对中国音乐十分仰慕，中国音乐拥有很悠久的历史，我认为其中有一种非常神秘的力量，能够把我的游戏音乐带到中国来演出，我很荣幸。

P：你们从事游戏创作多久了？

T：我差不多有 20 多年了，他（指了指 Jack）也有差不多 13 年了。

P：是什么促使你创立了 VGL 呢？

T：我毕生最大的梦想就是要把游戏音乐带给全世界，不光是给游戏玩家，还有所有爱游戏爱音乐爱生活的人们。我觉得最好的办法就是创办一场游戏音乐会，把全世界所有经典游戏的音乐集中在一起，奉献给全世界的人们，这就是我创立 VGL 的初衷。

P：有了这个想法后，你就立刻开始行动了？

T：是的，那还是在 2002 年，我创办了我自己的公司，然后就开始和很多游戏厂商开始接触，这其中花了差不多三年的时间。直到 2005 年的 7 月 6 日，我们才在洛杉矶的好莱坞碗音乐厅举行了 VGL 的全球第一场演出。

P：这中间的过程一定很辛苦吧？

T：是啊，最开始的时候，很多游戏厂商都觉得我疯了，他们认为游戏音乐不可能脱离游戏而存在，而且觉得根本不会有人去花钱听一场游戏音乐会。我于是一边与他们进行谈判，一边在网上进行各种调查，而根据我调查的数据显示，有超过 70% 的玩家表示愿意来听一场游戏音乐会，于是我就把这个数据拿给他们看。

J：他们看到这些数据的时候依然觉得有点不可思议，不过他们总算同意让我们"试试看"。其实说起来大部分美国公司都比较好谈，日本公司比较难搞一点。第一场演出后，现场的火爆情形让他们非常吃惊，我们很高兴能让他们看到游戏音乐会受到大家的欢迎。

P：你们现在还有在为这件事情奔波吗？

T：实际上，以前是我们在向游戏公司请求他们给我们授权，允许我们在音乐会上演奏他们的游戏音乐，而现在则反过来了，很多游戏公司都跑来找我们，希望我们能在音乐会上演奏他们的游戏音乐。

P：你觉得 VGL 受到大家欢迎最主要的原因是什么呢？

T：VGL 首先是一场交响音乐会，同时还具备有同步播放的游戏视频，舞台灯光特效，Cosplay 表演，现场观众互动等多个内容融为一体的一场盛大表演。观众们除了能感受到交响乐本身的感染力之外，还能看到熟悉的游戏视频，而且还有机会参与其中。我一直都跟我的观众们说，不要因为这是一场交响音乐会就显得很拘谨严肃，我希望他们能在任何时候想鼓掌想叫喊的时候就发泄出来，所有的观众都是 VGL 演出的一部分，这就是 VGL 的独特魅力。

P：VGL 现在每年在全球演出超过五十场，如何保证演出的新鲜感呢？

T：至目前位置，我们为整个 VGL 准备了超过 60 首不同的游戏乐曲，而每次演出都会挑选其中大约 20 首，这样的话我们就能保证几乎每一次演出的内容都可以是不同的，这也是为什么很多玩家一遍又一遍的来听 VGL。

J：我们每到一地演出，就会与当地的玩家和游戏专业人士进行沟通，从而知道该地区的玩家最喜欢哪些游戏，于是我们会尽量挑选符合他们口味的游戏音乐来进行演出，自然受到更多欢迎。

P：你们有没有调查过来听 VGL 的观众分布比例？比如有多少玩家和非玩家？

T：我们曾经做过这样一个统计，基本上每次我们到一个新城市演出的时候，在第一场演出中，大约会有超过七成的观众是核心玩家，他们都是慕名而来，而剩下的三成左右则是非玩家，他们的身分更多样化，比如陪孩子来的家长，或者只是单纯想听音乐的观众。当我们第二次第三次来到这个城市演出的时候，核心玩家的比例会下降到六成甚至五成，而非玩家的比例则大幅度提高，这是让我们非常高兴的。

J：还有一点，那就是几乎每次演出中，都会有超过三成的女士们到场，这个比例也远比我们想像的要多得多。

P：谈谈游戏音乐本身吧，你们觉得现在的游戏音乐已经发展到了一个什么样的程度？

T：游戏音乐可以说是伴随着游戏发展的这三十多年一路走来，从最开始"滴滴答答"的电子合成乐，一直到今年如电影配乐般恢宏的交响乐章，每一个时代都会留下一些难忘的旋律。

J：以前我们曾把游戏音乐叫做 BGM（背景音乐），这是因为当时的技术限制，游戏音乐只能作为一个配角存在。而今的游戏音乐早就不是作为背景而存在，它们占据了游戏中的主要地位，你无法想象如果在《潜龙谍影》里面缺少了音乐，那该是多么可怕的一幕。

P：把这些游戏音乐改编成交响乐会很困难么？

J：有些经典音乐改编起来的确有点难度，比如那段"经典游戏音乐串烧"中，从《PONG》开始，到最后的《魔界村》等等，这些游戏音乐当年就是简单的"滴滴答答"以及 MIDI 合成乐。不过现时代的游戏就比较简单，例如《战神》或者《王国之心》等等，它们有一些本身就是以交响乐的级别来谱写的，我们几乎可以直接拿过来用。不过改编的过程对我来说是很享受的，从这些充满了灵感的乐曲中，我吸收了很多东西，对我自身的创作也很有帮助。

P：今天北京的演出效果你们感觉如何？

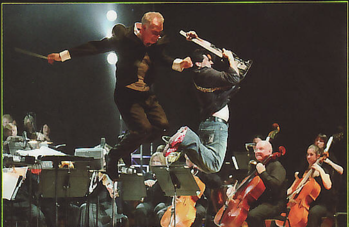
T：实在是太棒了，我没想到会有这么多人来听 VGL，据说有超过 7000 名观众入场，这几乎是我们除了 2005 年那场首演之外最多的一次了。对吧，Jack？

J：是的，前几天我们在台湾地区演出的时候是 3000 人左右，更早些时候在巴西的演出每场有 1800 人左右，北京站的观众人数是目前为止最多的一次，我们感到非常荣幸。

P：给我们的读者说几句话吧。

T：各位 UCG 的读者们，你们好，我是 VGL 创始人，游戏作曲家 Tommy Tallarico。我非常荣幸能把 VGL 带到中国来演出，我对这个国度充满了好奇，我也希望以后有机会能每年都来，我更希望每次你们都能来听 VGL。

J：我只想说一句话，大家都来听 VGL 吧，求你们了，你们一定要来听，一定，一定！



■Tommy与Jack在舞台上时常有疯狂之举。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

09.08 Square Enix召开发布会，宣布PS3版《最终幻想XIII》将于12月17日在日本上市。

09.10 英国方面的消息显示，索尼将为年末的多款大作推出250GB超薄PS3同捆套装。

09.14 陆续有来自多家零售商的消息显示，Wii将从10月份开始降价50美元。

09.15 Square Enix宣布原X360独占大作《星之海洋4》将移植到PS3，预定2010年2月4日发售。

09.15 微软互动娱乐部战略及商业发展副总裁Shane Kim宣布退休。

09.15 Infinity Ward宣布将会在《使命召唤 现代战争2》发售同时推出250GB版X360同捆套装。

09.16 恋爱游戏鼻祖"《心跳回忆》系列"重生，纪念系列诞生15周年的《心跳回忆4》确定将于PSP上推出。

09.16 荷兰游戏零售商Nedgame宣布抵制PSP go。

09.17 Capcom公布PSP原创RPG新作《最后的战士》，号称将"成为PSP的最强RPG"！

09.17 微软再度为其"初生计划"招聘软件开发人员，并表示将建立专门的游戏工作室。

NOTEPAD

特报 SPECIAL VGL中国首演大获成功！12月佛山上海再会！

2009年9月5日晚，享誉游戏业界的著名音乐会Video Games Live在北京首都体育馆举行了VGL 2009中国巡演的首场演出，逾7000名观众入场观赏了这场集游戏画面、灯光特效、舞台表演于一体的游戏交响音乐会，观众人数仅次于VGL在2005年的全球首演。

VGL中国首演为现场观众演绎了包括《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《打鸭子》、《俄罗斯方块》等经典老游戏的组曲，另外还有《潜龙谍影》、《王国之心》、《战神》、《光环》等近几年来最流行游戏大作的主题曲交响乐。演出过程中还邀请观众上台，一边玩《太空侵略者》，一边由乐队配合游戏进程来演奏，令在场观众欢呼不已。而由华裔钢琴演奏家Lee Ann演奏的钢琴独奏版《最终幻想》组曲、《马里奥》与《俄罗斯方块》令人惊艳。最终返场曲目《恶魔城》摇滚版与《最终幻想VII 片翼天使》更是将音乐会的气氛推向了最高潮。

本次音乐会入场的观众除了绝大部分玩家外，还有不少陪伴自己子女来的家长以及慕名而来的音乐爱好者。音乐会结束后除了玩家对



VGL赞不绝口之外，很多家长也表示对游戏又有了全新的认识，以前认为游戏只是单纯的小孩子玩意，而从VGL看来，游戏也有其文化性和独特的魅力。而音乐爱好者则认为游戏音乐除了音乐本身的感染力外，再辅以电影般的画面与各种舞台灯光特效的表演，令整个音乐会的观赏程度大大提升。中方主办方保利文化艺术有限公司对VGL北京站的演出现场反响非常满意，并表示将继续承办以后的演出。

VGL的创始人是有着二十余年游戏音乐创作经验的Tommy Tallarico与Jack Wall。2005年7月6日，VGL在美国洛杉矶好莱坞碗音乐厅举行了全球首演，入场人数超过11000人，从此开始火爆全球。其后，VGL每年在全球各地巡回演出，仅2009年一年在世界各国就有超过90场演出，至今已有超过30万人次的观众到现场观赏了VGL。北京站是VGL首次在中国进行演出，而在今年12月VGL还将前往佛山进行巡演。另据中方主办方保利文化艺术有限公司透露，原定10月13日的VGL 2009中国巡演上海站的演出取消后，有望在12月恢复。有关VGL 2009中国巡演的进一步消息，请关注本刊后续的报道。（有关北京首演的详细报道，请关注本期焦点与DVD中的专题内容。）

软件 SOFTWARE SE力挺索尼，《星之海洋4》移植PS3！

为了改变X360在日本的低迷状态，微软花钱获得了不少日式RPG的独占权，不过大多只有一年的合同期。由于这些游戏销量都不高，因此在合同期结束后推出PS3版就不足为奇了。在《薄暮传说》等游戏相继移植PS3之后，又一个X360独占RPG大作将会在PS3上推出移植版。Square Enix于9月15日宣布推出PS3版《星之海洋4 最后的希望 国际版》，本作将于2010年2月4日发售，定价为8190日元。美版将于2月9日发售，定价为59.99美元。与SE以往的"国际版"游戏一样，本作将会收录英语和日语配音，提供了日、英、法、意、德、西六国语言的字幕。本作在菜单上也有一些变化，增加了新壁纸和CG插画。战斗方面有一些细微变化，例如按Start键可以切换攻击目标。本作预定于东京游戏展期间公布详情。







《最终幻想XIII》将带动PS3销售50万台以上！

Enterbrain社长浜村弘一最近在某协会的演讲中预测，12月份《最终幻想XIII》的销售将会为PS3增加50万新用户。《最终幻想XIII》的PS3同捆套装将会成为PS3销量的起爆剂。

我听说很多日本开发商对索尼的体感操作系统非常兴奋，因为他们可以把Wii游戏移植给PS3了。



《生化危机5》制作人竹内润日前透露日本业界正期待着PS3体感操作系统的出现，让他们可以实现Wii与PS3之间的跨平台战略，提高游戏总销量。

业界声音

事件 EVENT PSP go遭荷兰零售商抵制

荷兰最大的专业游戏零售商Nedgame最近表示，由于PSP go在荷兰售价过高，而且由于PSP go取消了UMD光驱，今后其所有游戏不再走零售渠道，完全以下载的形式发行，而这无疑会损害零售商的利益，因此Nedgame决定抵制PSP go，不会销售与之相关的任何产品。另外还有消息称，荷兰以及西班牙的其他一些零售商也准备参与抵制活动。

PSP go在荷兰的定价为249.99欧元，比目前的PSP-3000贵80欧元，Nedgame称这是一个“荒唐的定价”，“根本不可能卖得出去”。Nedgame还认为PSP go改走下载渠道是一种垄断行为。



特报 SPECIAL 开启未来！《最终幻想XIII》发售日确定！

尽管今年4月Square Enix已经确认《最终幻想XIII》日版将于今年冬季发售，在正式发售日确定前，很多玩家还是担忧SE会再次变卦。现在，苦候多时的玩家终于可以安心。SE于9月8日召开发布会，宣布PS3版《最终幻想XIII》将于12月17日在日本上市，定价为9240日元。同日还将推出该作与PS3本体同捆的套装。

SCE社长平井一夫出席了发布会，他表示“PS系列主机的历史是与《FF》一起走过来的”，今后将会与SE再次形成亲密的组合，为年末商战注入强大活力。导演鸟山求表示，《最终幻想XIII》是以“RPG的未来形态”为概念而开发，有着美丽的画面和令人感动的剧情。游戏中大量使用了气势恢弘的交响乐，在海外组织了一个超过100人的管弦乐队为本作录制音乐。本作的主题曲和插曲由FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT公司旗下艺人菅原纱由理演唱，作曲填词都是由她本人完成，歌词方面参考了游戏的主题，围绕奇迹、永远、梦、愿望等关键词。

在《最终幻想XIII》发售期间，各种关联产品将同步上市，包括与三得利公司合作推出的主题饮料“FINAL FANTASY ELIXIR”，根据游戏中的回复道具ELIXIR制作，是一种可以补充能量的功能饮料，预计于10月中旬公布详情。





■《最终幻想XIII》主题饮料“FINAL FANTASY ELIXIR”。


■本作主题曲演唱者菅原纱由理。

INFO 新闻短波

《现代战争2》X360新套装

微软与Activision宣布11月10日《使命召唤 现代战争2》发售时，将会限量推出与250GB版X360同捆的套装，其中包含两个无线手柄、一个耳麦以及一张标准版游戏。该套装定价为399美元。



微软初生计划再扩招

微软游戏工作室最近为“初生计划”再次发布新招聘广告，这次招聘的职位共14个，主要为软件开发，大多为高层职位。招聘广告中表示微软正在为“初生计划”专门组建一个新工作室。

250GB超薄PS3

不仅微软在筹划推出250GB版X360，索尼也将会把超薄PS3升级到250GB。据英国零售商透露，250GB版超薄PS3将从10月开始发售，同样是采用与大作同捆的方式，已知有三种套装，同捆游戏分别是《GT赛车5》、《未知海域2》和《刺客信条II》。该套装定价为230英镑。



PSP Minis将推出零售版合集？

PSP Minis是类似于苹果App Store的软件下载服务，主要提供容量小巧价格低廉的游戏与应用软件。为了激励更多开发商支持该服务，SCEE高层Zeno Colaco透露PSP Minis上发布的热门游戏可能会以UMD零售版合集的形式发行，以增加开发商的收入来源。

SE《尼尔》将推出双版本

由《龙背上的骑兵》开发商Cavia制作的《尼尔》(NIER)是一款为欧美制作的动作RPG，SE日前宣布该作的PS3和X360版将会有所不同，PS3版名为《尼尔 伪装者》(NIER Replicant)，X360版名为《尼尔 完全形态》(NIER Gestalt)。X360版将于TGS展出试玩版，PS3版仅展出新影像。



《薄暮传说》PS3版热销

根据日本零售商方面的统计结果，PS3版《薄暮传说》在日本发售首日销量达14.7万套，这是近年来“《传说》系列”的最佳首日销售成绩，作为一款移植游戏，《薄暮传说》PS3版的出色表现令人意外。

《鬼泣》PS3合集？

SCE宣布在PS3上推出《战神》两作高清版合集后，Capcom曾表示有意仿效，最近Capcom美国市场部的Christian Svensson表示，他们有可能将PS2的三部《鬼泣》以合集的形式在PS3上推出。

《皇牌空战Xi》今冬降临iPhone



NBGI宣布将于今年冬季在iPhone上推出《皇牌空战Xi 空中奇袭》(ACE COMBAT Xi Skies of Incursion)，本作是2006年的PSP游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》的续作，将会利用iPhone的加速度感应和触摸屏等功能进行操作。

《寂静岭2》开拍

据好莱坞方面报道，电影版《寂静岭》第二部有望于明年开拍，将由前作编剧Roger Avary和制片人Samuel Hadida再次联手。

《勇者斗恶龙VI》NDS重制版公开

SE社长和田洋一曾表示在《勇者斗恶龙IX》发售前，会先将之前的“天空三部曲”全部重制一遍，不过其中的《勇者斗恶龙VI》一直没有公开。现在SE确认本作将会在TGS上展出试玩，发售日仍未确定。



任天堂游戏集会

任天堂虽然总是不参加TGS展，不过每年都会在TGS前后有所行动。今年任天堂将于10月3～4日召开游戏试玩性质的展会“任天堂游戏集会”，观众可以免费进入。这项活动是作为9月26日至10月4日在京都举办的“京都跨媒体体验2009”的一个环节。

《索尼克》20周年纪念作品

世嘉宣布，为了纪念《索尼克》诞生20周年，将于2010年在PS3、X360和Wii上推出一款《索尼克》新作。本作开发代号为“刺猬计划”，将会回归到MD时代的2D游戏方式，以高清画面带来崭新的视觉享受。

《勇者别嚣张3D》公布



SCE宣布将会在PSP上推出《勇者别嚣张3D》，不过这里的3D不是指本作将会3D化，而是“3 Dungeon”，代表本作将会出现的三类迷宫。

《蝙蝠侠》销售200万

受到全球媒体好评的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》名利双收，据发行商透露，本作PS3/X360双版本累计销量已逼近200万套！

微软游戏部副总裁退休

微软互动娱乐部战略及商业发展副总裁Shane Kim于9月14日宣布退休，具体原因未明。Shane Kim在微软工作了19年，其中14年都是从事互动娱乐业务。

《生化奇兵2》发售日

Take-Two宣布之前决定延期到明年的《生化奇兵2》确定将于2010年2月9日发售。

业界声音

现在的很多电视游戏都是在浪费时间，对社会一点积极作用都没有。



高达之父富野由悠季最近以过激言论抨击当今电视游戏“不能创造多少休闲和乐趣”，他认为现在的日本游戏厂商已经拿不出什么高质量的作品。

PSP go虽然还没有发售，但已基本宣告死亡。



英国零售商ShopTo总裁Igor Cipolletta最近炮轰PSP go“必然走向灭亡”，理由是其售价高昂而且游戏只能下载。他表示虽然ShopTo勉强批发了一些PSP go，但不会进行任何促销活动。

我想去Bungie瞧瞧，看看我们的游戏设计理念是否合拍，如果可以，希望未来可以一起做个游戏。



Capcom首席制作人稻船敬二最近出现在Bungie工作室，对这家创造了《光环》的名门赞不绝口，并表示希望未来Capcom可以与Bungie合作开发游戏。

软件 SOFTWARE 恋爱游戏名作再临，《心跳回忆4》公布！

上世纪90年代最经典、最令人怀念的恋爱模拟游戏当属Konami的“《心跳回忆》系列”，其第一作于1994年在PC-E上推出后刮起了一股恋爱游戏的风潮，之后在PS上推出的移植版和续作大受欢迎，衍生出不少关联产品。可惜2001年推出的《心跳回忆3》市场反应不佳，该系列从此陨落。时隔八年，这个堪称恋爱模拟游戏鼻祖的系列重出江湖，为庆祝系列诞生15周年而制作的《心跳回忆4》将会在PSP上与玩家见面！

《心跳回忆4》的舞台将会回归系列原作中所在的闪耀高中，那里流传着一个女生们深信不疑的传说：“在毕业当天，校园的那棵大树下，女孩若成功地向男孩表达爱意，则这对情侣将永远过着幸福的日子……”玩家扮演的男主角将会在那里度过3年难忘的高中生活，在锻炼各方面能力的同时，与形形色色的女孩子们交流，追求自己心仪的女生。本作将会采用系列的传统玩法，同时引入了能够方便地取得信息的“手机”等新要素，玩家还可以使用种类丰富的“特技”。本作将于东京游戏展公布详情，届时还会邀请参与系列配音的众多声优出席现场活动。







软件 SOFTWARE Capcom打造PSP《最后的战士》！

身为动作游戏天尊的Capcom已经有多年未涉足RPG领域，作为其标志性RPG系列的《龙战士》一直没有续作公开。不过Capcom并没有放弃RPG，随着TGS的即将召开，Capcom宣布将会在PSP上推出一款原创RPG新作《最后的战士》(Last Ranker)，预定于2010年发售。Capcom表示本作的目标是“成为PSP的最强RPG”！

《最后的战士》并非Capcom亲自开发，而是交给了Image Epoch工作室，此前他们的代表作是《光辉圣约》。



这款原创RPG的开发阵容非常强大，邀请了“《最终幻想》系列”御用编剧野岛一成制作剧本，导演是《世界树迷宫》、《七龙战记》等作的新纳一哉，制作人是《逆转裁判》的松川美苗，作曲为“《王国之心》系列”的下村阳子，人设为“《龙战士》系列”的吉川达哉。

本作讲述流浪民族坎塔雷亚的青年吉格为了寻找生存的意义而背井离乡，为了成为以武力维持世界的组织“战候机构巴扎尔塔”的最强战士而奋斗。

在这个世界中几乎所有人类都是战士，打倒其他战士就可以提升排名，根据战斗的结果剧情将会产生一定的变化。

作为Capcom的RPG，本作将会注重动作性，采用了即时制战斗，玩家仅控制主角一人作战。游戏中获得的武器可以自由组合。

特报 SPECIAL Wii即将降价50美元？

众所周知，Wii是当前硬件利润最高的主流主机，然而PS3与X360都已经多次下调售价，唯独Wii的价格依然坚挺。不过今年上半年Wii的销量暴跌，加上PS3与X360再度调价，任天堂终于也扛不住价格压力。最近根据来自沃尔玛、玩具反斗城、Target等知名零售商的消息，Wii可能将从9月末或10月初开始降价，从目前的249美元下调到199美元。岩田聪曾表示“降价不一定能提高销量”，然而目前的局势是“不降价就会导致销量下跌”，况且即使降价50美元，Wii仍然有可观的硬件利润。任天堂每年都会在TGS前后召开秋季战略发布会，看来今年很可能会在该发布会中正式宣布Wii降价。



软件 SOFTWARE 甲壳虫不敌吉他英雄

MTV Games以数千万美元巨资购买了甲壳虫乐队的歌曲授权，不过《甲壳虫 摇滚乐队》的销量并不是很理想。在美国和欧洲，《甲壳虫 摇滚乐队》虽然进行了大规模的宣传，但销量却不及《吉他英雄5》。据Activision的《吉他英雄》品牌负责人Dan Rosensweig透露，在美国《吉他英雄5》的销量是《甲壳虫 摇滚乐队》的4倍，在某些地区，前者销量甚至达到了后者的9倍。



尽管如此，MTV Games对《甲壳虫 摇滚乐队》的销量表示满意，该作首周销量已经占到总产量的25%，其中售价高达249.99美元的限定版尤其受欢迎，预计可以在11月之前售罄。目前MTV Games已经利用其母公司MTV和维亚康姆的媒体网络对该作大作广告，甚至将甲壳虫的经典专辑重新编辑推出。

特报 SPECIAL 业内曝日本X360游戏叛逃内幕

越来越多的日系X360独占大作移植到PS3，大家都知道X360游戏在日本销量太低是主要原因，而根据最近日本某游戏开发者透露，其实日本第三方在制作X360独占版本之前就已经准备好未来移植到PS3。

这位曾经开发过《吸血鬼之雨》等游戏的开发者在其博客中透露，第三方通常会与微软签订一年的独占合同，微软会提供充足的开发经费，技术支持非常迅速而全面。而SCE通常不会给多少钱，或者干脆一分不给，支持方面一团糟且不怎么可靠。NBGI等厂商通常会制定一个完整的游戏开发计划，先是为开发难度低、制作成本相对低廉的X360制作，他们早就做好这些游戏无法收回成本的准备，就等着之后移植到PS3上以增加总收入。而这时索尼会说：“我们不接受原封不动的X360版移植，你必须加上其他新内容。”于是PS3版就以完全版形式出现。由于从X360移植到PS3非常容易，由PS3移植到X360就非常困难，故多数追加内容难以通过下载包方式提供给X360玩家。

新闻综述 REVIEW

■微软日式RPG攻势败阵

自从X360在日本发售，微软就一直将赌注押在RPG身上，日本的第三方们不再像过去那样冷漠，都拿出了各自的拿手好戏。不过如今看来，多数第三方只是利用微软的金钱与技术为自己的高清游戏开发积累经验，最终还是要靠PS3移植版收回投资。《星之海洋4》是迄今为止X360在日本销量最高的游戏，比《蓝龙》还要略胜一筹。《星之海洋4》PS3版的公布标志着X360在日本的RPG攻势基本已经被索尼瓦解，高清日式RPG主力正在从X360全面转移到PS3。《薄暮传说》移植到PS3后，首日销量就达到了14.7万，《星之海洋4》PS3版的销量应该也会在X360版之上。微软第一方的RPG攻势似乎也已经偃旗息鼓，《蓝龙》转投NDS，《失落的奥德赛》也没有公布续作的迹象。微软将于TGS之前召开新闻发布会，到时可能会公开一些新作，不过日本第三方以X360为踏板跳回PS3的趋势看来难以改变。



■任天堂的反击

9月初超薄版PS3发售后一直保持强势，第二周全球销量仍然在30万台以上，不仅达到了X360的两倍以上，更是比Wii领先了10万台以上。看来即使有《Wii Sports 运动胜地》，也无法阻止Wii的人气流失，长期保持高利润的Wii必须采取降价措施。不过50美元的降价幅度也不一定能带来销量的大幅攀升，关键还是要看《Wii Fit Plus》、《新超级马里奥兄弟Wii》等大作是否能像任天堂预计的那样达到千万级销量。按照往年的经验，11月之后才是任天堂系主机发威之时，年末商战期间索尼与微软仍然很难与任天堂抗衡。

★本期之星

最终幻想XIII



本期最大的焦点毫无疑问是《最终幻想XIII》发售日的公布，虽然只是确定了一个日期，这对PS3的意义实在太大。在日本，《最终幻想》早已与PS系列主机的命运连成一体，《最终幻想XIII》的发售才是PS3在日本步入成熟期的开始。据分析家预测，《最终幻想XIII》在日本的销量会达到150万套以上，与过去的正统作品相比，这个数字处于低位，但是考虑到日本严重萎缩的家用机市场，这样的销量级别足以成为一场大风暴，不仅激活PS3，也将激活整个高清游戏阵营。不过《最终幻想XIII》的开发费用达到了当年《最终幻想VII》的两倍，如果无法创造销量新高，可能会大大打击SE开发这种巨作的动力。索尼应当尽一切努力让该作成为日本所有PS3玩家的必备之作。

REVIEW

新闻资讯 游戏情报站

SCENE 图说新闻



■全貌即将公开

多数游戏的预告网站要么是一个静止的画面，要么是一个活动的倒计时，《如龙4》却把游戏中的场景直接变成了预告页面，将各种相关新闻与信息巧妙融入到场景中，而且路上人来人往，十分热闹。在TGS之前，本作将公开全貌。



■除暴战警2

最新一期《Game Informer》杂志的封面留给了《钢铁侠2》……哦，不好意思，是《除暴战警2》！除了这个封面大作外，来自《天剑》开发商Ninja Theory的新作《Enslaved》也是当期焦点。


■《最终幻想》难产之作

为了让玩家对胎死腹中的《最终幻想》新作更加心疼而失望，已经破产的GRIN工作室最近又发布了一批设定图，其中有某些场景像是《指环王》，又有一些类似于宫崎骏的电影。如果GRIN能够将原画的感觉重现，相信可以成为一部不错的作品，希望SE将该作取消后能够另外再找一家工作室完成这款GRIN的遗作。



■苦等三年的时刻

随着《最终幻想XIII》发售日的确定，日本零售商开始接受预订。一些零售商打出了这样的口号："PS3发售开始一直在等待的时刻！"距离发售日还有3个月，你是否已经感受到巨作的热力？


■《战神》漫画版

这张海报并非来自《战神III》，而是将从10月份开始上市的《战神》漫画版，由DC Comics出版，共分六期，每月一本，直到《战神III》发售为止。

SCENE

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 8 月 24 日～2009 年 8 月 30 日

排名	游戏	发售信息	销量	机种
1	朋友聚集 トモタチコレクション	2009 年 6 月 18 日发售 Nintendo 模拟育成	◆本周 79849 套 ◆累计 890335 套	NDS
2	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	2009 年 7 月 11 日发售 Square Enix 角色扮演	◆本周 71318 套 ◆累计 3523967 套	NDS
3	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	2009 年 6 月 25 日发售 Nintendo 动作	◆本周 46303 套 ◆累计 1012074 套	Wii

4 梦幻俱乐部 X360

NEW

ドリームクラブ

D3 Publisher 2009 年 8 月 27 日发售 模拟 6800 日元



虽然游戏与《偶像大师》有着异曲同工之处，但以“夜店”为噱头还是吸引了不少玩家。游戏中让人面红耳赤的小游戏非常多，而且面对各个不同性格的女孩子千姿百态的醉相时，不但能让你心跳加速，点歌后她们也会展现出有别于平时的一面，激发你的挑战动力。

本周：45 629 套　累计：45 629 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
5	怪物猎人 3 tri モンスターハンター3	2009 年 8 月 1 日发售 Capcom 动作	◆本周 34404 套 ◆累计 835601 套	Wii

6 灵魂能力 毁灭宿命 PSP

NEW

ソウルキャリバー Broken Destiny

NBGI 2009 年 8 月 27 日发售 格斗 5800 日元



游戏的各角色性能看似和去年夏天推出的次世代版一样，但实际上变化很大，不但很多角色的主力技帧数、威力都有了调整，连带地使得连续技也有了不同，角色性能以及平衡性也趋于完善。利用无线联机功能可以方便地实现异地玩家对战，这也是不逊于次世代版的一大优势。

本周：28 932 套　累计：28 932 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
7 (NEW)	超级机器人学园 スパロボ学园	2009 年 8 月 27 日发售 NBGI 策略角色扮演	◆本周 27928 套 ◆累计 27928 套	NDS
8 (NEW)	物品与金钱的结构 DS 日本经済新聞社監修 知らないままでは損をする[モノやお金のしくみ]DS	2009 年 8 月 27 日发售 Nintendo 实用软件	◆本周 21018 套 ◆累计 21018 套	NDS
9	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	2008 年 10 月 30 日发售 Capcom 动作	◆本周 17703 套 ◆累计 692419 套	PSP

10 薄樱鬼 随想录 PS2

NEW

薄樱鬼 随想录

Idea Factory 2009 年 8 月 27 日发售 文字冒险 4800 日元



本作是女性向恋爱游戏《薄樱鬼》的 FAN DISC，故事仍然围绕只身一人寻找父亲的女主人公以及杀人组织“新选组”的男性成员展开。在前作的基础上，游戏主要增加了新的章节和恋爱对象，而通过收集的“樱花片”反复欣赏游戏的原画和特殊事件也让人回味无穷。

本周：16 937 套　累计：16 937 套

本周的前三甲继续被之前的人气游戏所占据，而新上榜游戏中最大的亮点则是以“偶像大师消费群体”为目标的《梦幻俱乐部》爆出冷门，不但游戏首周的消化率高达 84.92%，实际的销量数字也超过了 2007 年《偶像大师》首周 2.4 万，以及 2008 年《偶像大师 Live For You!》的 4.4 万，在成为目前 X360 在日本游戏市场最具吸金潜力的恋爱游戏同时，也坚定了 D3 Publisher 开发续作的决心。

2009 年 8 月 31 日～2009 年 9 月 6 日

1 机动战士高达战记 PS3

NEW

机动战士ガンダム战记

NBGI 2009 年 9 月 3 日发售 动作 7800 日元



比起以往的同类题材游戏，本作的重点被放在了网络对战上，即便战场地图与单机故事模式完全共用，战斗的激烈火爆程度也是远远超出预期。游戏的缺点同样很明显，网络模式中的可用机体数量要比单机模式少许多、缺少部位破坏等设定都让老玩家颇有微词。

本周：177 868 套　累计：177 868 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
2	朋友聚集 トモタチコレクション	2009 年 6 月 18 日发售 Nintendo 模拟育成	◆本周 86720 套 ◆累计 977055 套	NDS
3	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	2009 年 7 月 11 日发售 Square Enix 角色扮演	◆本周 50063 套 ◆累计 3574030 套	NDS

4 Love Plus NDS

NEW

ラブプラス

Konami 2009 年 9 月 3 日发售 模拟育成 5800 日元



结合 NDS 触摸屏以及麦克风的独特操作方式为本作加分不少，而通关后的“真实时间模式”更是为同类型游戏的玩法开创了一个新的设计思路，只要全身心投入，甚至会产生和现实中真人交往的错觉。穿插在交往过程中的小细节简单有趣，收集 CG 图自然也是玩家的一大目标。

本周：46 426 套　累计：46 426 套

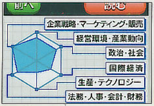
排名	游戏	发售信息	销量	机种
5	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	2009 年 6 月 25 日发售 Nintendo 动作	◆本周 43014 套 ◆累计 1055088 套	Wii
6	怪物猎人 3 tri モンスターハンター3	2009 年 8 月 1 日发售 Capcom 动作	◆本周 21692 套 ◆累计 857293 套	Wii
7 (NEW)	斯隆与马克贝尔的谜之物语 2 スローンとマクヘールの謎の物語 2	2009 年 9 月 3 日发售 Level-5 文字冒险	◆本周 19052 套 ◆累计 19052 套	NDS

8 物品与金钱的结构 DS NDS

上周 8 位

日本经済新闻社监修 知らないままでは損をする[モノやお金のしくみ]DS

Nintendo 2009 年 8 月 27 日发售 实用软件 3800 日元



游戏中主要使用问答的形式让使用者以实际生活的特殊现象为切入点来理解经济学的很多概念，从而提升其对金钱的敏感度，学会制定更具可操作性的理财计划。随着知识的不断累积，游戏也准备了专门的“升级考试”来测试玩家的水平，完成后可以开启更多实用性的工具。

本周：15 981 套　累计：36 999 套

排名	游戏	发售信息	销量	机种
9	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	2008 年 10 月 30 日发售 Capcom 动作	◆本周 14847 套 ◆累计 707266 套	PSP
10 (NEW)	428 被封锁的涩谷 428 ～封鎖された渋谷で～	2009 年 9 月 3 日发售 Spike 文字冒险	◆本周 14813 套 ◆累计 14813 套	PS3

随着超薄型 PS3 的发售，前几周一直走低的 PS3 硬件销量终于在本周强力反弹，实际成绩不但远远超过旧版发售初期前两周 8.1 万的累计销量，同时也顺利完成了新旧版 PS3 在各方面以及价格上的过渡。在日本媒体的调查中，提升新版 PS3 销量的原因除了价格下降吸引到大多数持观望态度的新玩家外，日前《最终幻想 X III》正式确定日版的发售日也起到了很大的推动作用，预计年内会突破 500 万的销量大关。

数字飚榜

美国宅男大搜查





以往我们要评价一款游戏，除了从它们各自的类型来着手分析外，“美式”还是“日式”通常也是一个无法忽略的决定性因素，因为不论游戏的画面如何华丽，系统如何耐人寻味，存在于不同地域玩家间的“认知”从根本上就注定了游戏的影响力和受欢迎程度。而如今，在网络发达和各国间积极开展文化交流的大环境下，上面的法则显然已经不再适用，比如在欧美的很多大型游戏展会中，我们可以看到热情的玩家COS日式游戏中的经典角色，而一些专门介绍日本动漫、游戏文化的杂志销量也在具有不同文化背景的欧美地区受到热烈追捧，将源自日本的“OTAKU文化”发扬光大。

日前美国著名的宅向杂志“OTAKU USA”特别针对庞大的读者群展开了一项名为“我的最爱”的趣味调查，其中除了我们喜闻乐见的游戏、动漫作品外，一些涉及到幕后工作者的评选结果相信也会让各位读者大跌眼镜，好奇的你就赶快往下看吧！

◀日本著名的宅女中川翔子也曾经为“OTAKU USA”代言，据说萌倒了一大片美国的宅男。

最喜欢的游戏

作为日式游戏成功西化的典范，“《最终幻想》系列”毫无悬念地占据了前十的多个席位，如果仅从游戏的角度来看，具有冲击力（特色）的画面是欧美玩家选择日式游戏的首要标准。

排名	游戏名称
1	最终幻想VII
2	王国之心
3	潜龙谍影
4	超时空之钥
5	最终幻想
5	最终幻想IX
7	塞尔达传说
7	汪达与巨像
7	女神异闻录 PERSONA4
10	塞尔达传说 时之笛

最喜欢的游戏公司／制作人

排名	名称
1	Square Enix
2	Nintendo
3	Capcom
4	Atlus
5	小岛秀夫
6	Konami
7	宫本茂
8	野村哲也
9	SEGA
10	须田刚一

从以上的游戏榜单中我们并不难推测出这项统计的结果，其中“须田刚一”可能对于部分玩家来说不太熟悉，偷偷告诉你，他的代表作之一是《英雄不再》（No More Heroes）。

特别问答

玩日式游戏更喜欢英文配音还是英文字幕？

英文字幕	66.1%
英文配音	21.6%
无所谓	12.1%

这个问题基本上没有任何悬念，毕竟在日本“声优”已经成为了一种职业和文化，所以很多日式游戏发行美版后，更多玩家还是倾向于原汁原味地体验，自己能看懂游戏中的文字就足够了。

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	8月24日～8月30日	8月31日～9月6日
1	NDSi	2 041 939 台	59 881 台	60 419 台
2	PSP	1 402 059 台	26 081 台	22 184 台
3	Wii	942 259 台	25 038 台	21 557 台
4	PS3	784 082 台	1 040 台	151 783 台
5	NDSL	384 663 台	7 304 台	8 309 台
6	X360	281 584 台	7 254 台	6 827 台
7	PS2	161 364 台	3 179 台	3 001 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年8月16日～2009年8月22日

排名	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo	2009年7月26日发售	动作	3	167507套	1158356套	Wii
2	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	1	167367套	742991套	X360
3	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	2	127016套	490272套	PS3



4 德军总部 Wolfenstein X360

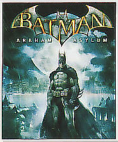
Activision 2009年8月18日发售 主视角射击 上周排位：－

游戏融合了现实与科幻两个世界观，让玩家能在“二战”的历史中体验到神秘的科幻世界。作为黑马级的本作不仅容易上手，在两种不同世界中穿梭还能衍生出多样化的乐趣，后期各类风格迥异的BOSS战更是让人大呼过瘾，非常适合喜欢FPS游戏的玩家。

本周：76 935 套　累计：76 935 套

排名	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
5	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	4	50936套	185048套	PS2
6	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	7	37323套	9114537套	Wii
7	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	5	36754套	133195套	Wii
8	德军总部 Wolfenstein	Activision	2009年8月18日发售	主视角射击	－	34502套	34502套	PS3
9	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	－	28035套	7341551套	X360
10	化石挖掘者 Fossil Fighters	Nintendo	2009年8月10日发售	角色扮演	－	25480套	43715套	NDS

2009年8月23日～2009年8月29日



1 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 Batman Arkham Asylum PS3

WBIE 2009年8月25日发售 动作 上周排位：－

作为史上评价最高的超级英雄游戏，游戏本身的剧情、画面、游戏性都拥有很高的水准，而主角蝙蝠侠更是深入欧美民众心里的偶像级人物，其影响力不言而喻。借着去年电影《黑暗骑士》的东风，本作再一次将蝙蝠侠推到了浪尖，各大媒体和玩家都对其赞赏有佳。

本周：308 677 套　累计：308 677 套

排名	游戏	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	平台
2	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 Batman Arkham Asylum	WBIE	2009年8月25日发售	动作	－	298910套	298910套	X360
3	异说 最终幻想 Dissidia Final Fantasy	Square Enix	2009年8月25日发售	动作	－	173015套	173015套	PSP
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo	2009年7月26日发售	动作	1	148688套	1307044套	Wii
5	银河战士三部曲 Metroid Prime Trilogy	Nintendo	2009年8月24日发售	主视角射击	－	115391套	115391套	Wii
6	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	2	98736套	841727套	X360
7	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	3	78470套	568742套	PS3
8	莱顿教授与恶魔之箱 Professor Layton and the Diabolical Box	Nintendo	2009年8月24日发售	文字冒险	－	69812套	69812套	NDS
9	麦登橄榄球10 Madden NFL 10	EA	2009年8月14日发售	体育	5	38254套	223302套	PS2
10	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	6	37440套	9151977套	Wii

最近这一周以来瞩目的焦点全放在试玩版(Demo)上了，《WET》、《FIFA 10》、《NBA LIVE 10》等大作的试玩版纷纷登台亮相，就在本期杂志截稿的前两天，《PES 2010》和《忍龙Σ2》的试玩版也提供了下载，光是从试玩版的蜂拥而至就已经能嗅到年末商战的硝烟了。其中最热门的话题无疑是《FIFA 10》和《PES 2010》的正面冲撞了，仁者见仁智者见智，这里就不多说了，倒是EA“刻意”将前者的发售日调整为与后者同一天发卖，这就有点“找茬”之嫌了。（笑）

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1 热血推荐×6

甲壳虫 摇滚乐队



推荐玩家人群
●喜欢甲壳虫乐队的音乐爱好者。●喜欢美式音乐游戏的玩家。●希望活跃家中气氛的人。

黄金珍藏 总分 27

雷电
你肯定听过世界上最成功的乐队“甲壳虫”的歌，如果你喜欢他们，那么本作不会让你感到哪怕一丁点儿的失望。用卡通和现实相结合的风格绝对精心制作的场景和角色完美还原了乐队4位成员的独特形象和数个熟悉的演唱会，收录的歌曲都是耳熟能详的经典，他们的歌哪首又不经典呢？等待DLC吧！

多边形
光是冲着那特别重新制作的不同年代的甲壳虫乐队的MTV就绝对值回票价了，甲壳虫的重度沉迷者是绝对不能错过的，而游戏系列粉丝则更不会无视这款作品。游戏本身倒是没啥说的，所有的卖点都集中在甲壳虫身上了。对于国内玩家来说，惟一的问题恐怕是游戏套装昂贵的售价了。

ACE飞行员
画面风格非常独特，从开场CG开始，惟妙惟肖的卡通形象似乎能吸引你穿过时间的隧道，进入游戏后每首歌的背景都根据音乐特别制作。谱面设计得很好，演奏音乐时的快感十足。数场最著名公众演出都尽收与游戏的故事模式中。这似乎超出一个游戏的范畴，这种致敬的作品，在明星的光环下怎能不徐徐生辉？

■向世界上最伟大的乐队甲壳虫致敬

■PS3/X360/Wii■BD/DVD-ROM■MTV Games/Harmonix Music■The Beatles：Rock Band■音乐■2009年9月9日■1～4人■无对应周边

口袋妖怪 心之金·魂之银



推荐玩家人群
●“《口袋妖怪》系列”的忠实FANS。●对收集有特殊癖好的玩家。●怀念GBC原作的玩家。

热血推荐 总分 26

晴天
本作并非简单地移植，而是针对NDS双屏以及触摸的特性设计了很多全新的操作，对于新老玩家来说都有耳目一新的感觉。收集怪物、和系列其他作品联动、与不同版本玩家间的交换仍然是最容易让人沉迷的地方，尤其是新增的多种设施拓展了收集怪物的途径，大大丰富了单人游戏的内容。

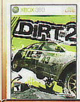
炎骑士
游戏的主线流程和初版相比没有太大变化，但是隐藏要素却异常丰富。发展度假村、公园竞技、怪物陷阱、神秘遗迹中等新增设施中的玩法各不相同，而且对于热衷于收集的玩家来说更有挑战的动力。全新改版的竞技场将比赛类型进行了细化，对玩家培养怪物时的针对性也提出了不小的要求。

九兵卫
游戏复刻的是GBC版的《口袋妖怪金／银》，每个版本都有男女主角两条路线。除了焕然一新的画面，游戏在保留原作的所有要素的基础上还加入了新的精灵和技能种类，各地城镇的设施技能也得到更新，剧情中还有新的角色登场。即使你曾经玩过原作，也绝对有必要重新回味一下这部经典之作。

■系列强势之作再次回归。

NDS■卡片■Nintendo■ポケットモンスター　ハートゴールド・ソウルシルバー■角色扮演■2009年9月12日■1～2人■无对应周边

尘土飞扬2



推荐玩家人群
●喜欢极限赛车游戏的玩家。●想要体验拉力赛中的激情与惊险的玩家。●喜欢线上多人竞速模式的玩家。

热血推荐 总分 26

多边形
游戏的画面出人意料地出色，场景刻画与色调的搭配相当真实。拉力赛的那种奔放与豪迈在游戏中展现得淋漓尽致，驾驶手感在众多拉力赛游戏中首屈一指。游戏流程相当厚道，多人在线对战也是刺激万分。不过作为一款拉力赛游戏，缺乏足够多的地形与气候变化无疑是一个巨大的缺憾。

雷电
作为经典的“《科林·麦克雷拉力赛》系列”的延续作品，凭借小组多年来制作赛车游戏的经验，将拉力赛的场地、车辆、车手和整个拉力赛的氛围都非常精彩地表现了出来，控制车辆的手感和公路赛稍有不同，在各种极限的地表环境下与车体打滑作斗争是游戏的乐趣所在。

ACE飞行员
100个赛事分布在9个场景中，但是赛道数量仍旧不多，大部分赛事就是将一条较长的赛道分割成数小段，好在分割时会有一定变化，配合8种不同风格的赛事规则使玩法比较丰富。画面的整体效果非常棒，完美表现出“尘土和泥”的主题，伦敦巴特西电厂、纽约极限赛道等场地赛也拓宽了游戏的广度。

■这是最强的拉力赛车游戏！

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Codemasters■Dirt 2■竞速■2009年9月8日■1人■无对应周边

Love Plus



推荐玩家人群
●声优控。●希望模拟现实恋爱的玩家。●具备一定日语水平的玩家。

热血推荐 总分 24

九兵卫
不愧同为Konami开发，这简直就是NDS版《心跳回忆》嘛！不仅玩法类似，连打电话约会、放学回家等经典要素也全部照搬。游戏通关之前是追女生的过程，而通关后则是原创的恋爱部分，能与真实时间同步是一大亮点，而“Love Plus”模式下与女生相互交流的体验也令人觉得非常新鲜。

晴天
游戏以2D CG与3D人物相结合方式来刻画人物，而通过NDS的触摸屏和麦克风，游戏中还设定了相应的操作来让玩家和恋爱对象形成很好的互动，开创了同类游戏的一个先河。通关后以现实时间模式进行游戏也是颇具吸引力的要素，甚至会在不知不觉中感觉玩家不良的生活习惯。

玛娜
刚开始看到游戏的人设，热情被浇灭了一半，但实际玩到本作却发现游戏的素质还是很高的。玩法很简单，就是安排每天的作息计划来提高自身魅力，通过触发与女孩间的特殊事件来加深的好感度直至最终使其成为自己的女友。游戏最大的亮点在于强调了玩家和虚拟女友之间的互动，这一点很难得。

■不要迷恋姐，姐只是传说。

■NDS■卡片■Konami■Love Plus■模拟育成■2009年7月11日■1～4人■对应Wi-Fi联机功能

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

沙加2 秘宝传说



推荐玩家人群

●怀旧的日式游戏玩家。●玩过GB版原作的人。●“《沙加》系列”FANS。

热血推荐 总分 24

晴天

如果你曾经玩过本作的GB版，那么焕然一新的游戏画面首先就会给你一种惊艳的感觉。另一方面，在保留主线情节和特色系统的同时，新增的“命运之线”对战斗中的连携攻击，以及后续情节都会发生很微妙的影响，鼓励玩家尝试更多不同组合的做法对丰富游戏的可玩性起到了不小的作用。

九兵卫

虽然是SE名作复刻计划中的一环，但由于诞生于GB的原作年代久远，因此本次重制版也可看做是一款新作。游戏提供给玩家不同的种族进行选择，而各个种族的能力成长方式也存在差异。除此之外，本作中的收集要素颇为丰富，加上可以与同伴合作的联机要素，游戏的耐玩度绝对有保证。

纱迦

创建人物的多种族由于能力和成长倾向的不同本身就保证了玩家在选择冒险队伍上的多样性，而像“连锁战斗”、“命运之线”等新要素的引入也使玩家在战斗和人物育成上有了更多元化的选择，尝试的过程非常有趣。对于不想一板一眼战斗的玩家来说，战斗中的加速功能也是相能体现人性化的设定。

■19年后的感动。

■卡片■Nintendo■サガ2 秘宝传说■角色扮演■2009年9月12日■1～2人■无对应周边

国王物语



推荐玩家人群

●喜欢童话风格作品的玩家。●对管理游戏中的国家感兴趣的人。●渴望体验国王生活的玩家。

热血推荐 总分 24

九兵卫

本作是一款充满日式童话风格的作品，玩家需要扮演一名国王来治理并发展自己的国家，因此也带有一点养成和经营要素。本作的战斗部分比较强调玩家对部下的指挥能力，而拯救公主的设定也显得温馨十足。总而言之，游戏的难度不高，风格比较可爱，是一款非常适合用来放松身心的作品。

炎骑士

能够让我这个对角色扮演游戏不感兴趣的人也充分体会到游戏的乐趣并且爱不释手，这已经足以证明本作的出色了。游戏的画面尽管简陋，但在融入了童话风格的配色之后让人感到非常舒服。丰富的内容可以让玩家始终保持对游戏的新鲜感。采用经典交响乐作为BGM的作法更是将游戏气氛烘托得非常到位。

晴天

童话故事中的世界应该是什么样的呢？只要玩过这款游戏，那么相信所有人都会找到真正的答案。丰富多样的任务可以保证即使长时间游戏也不会觉得单调之味。游戏本身既没有强调出色的画面效果，也没有滥用Wii的体感操作，但简单易上手的玩法却可以让任何人迅速体会到这款游戏的乐趣所在。

■小小国王的成长物语。

■Wii■DVD-ROM■MMV■王样物语■角色扮演■2009年9月3日■1人■无对应周边

极品飞车 变速



推荐玩家人群

●赛车游戏爱好者。●希望驾驶速度之王布加迪威龙的玩家。●希望驾驶“大黄蜂”的玩家

总分 23

雷电

系列水准逐年下降，本作终于有了回暖趋势。画面虽然称不上精美或细腻，但是整体大方向回归了系列的绚丽效果。手感更加趋向于真实系，车身的重量感很明显，但是实际操作很简单，没有其他真实系赛车那么精确。努力吸其他优秀作品的长处，《火爆狂飙》式的加分机制鼓励玩家使用更多技巧。

Gouki

游戏具备了符合次世代标准的游戏画面以及美式风格十足的界面设计，并贴心地准备了很多针对新手的辅助驾驶系统，如果你是一个单纯只想开开好车而不想深究“这个弯该怎么拐”的玩家，那么这款游戏是非常适合你的。针对不同赛事设计的加分系统和单挑模式很有意思，单机就能让你玩上好一阵子。

多边形

游戏最惊心动魄的莫过于在高速中狠狠地撞向墙壁的那一瞬，手柄的强烈振动与模糊一片的画面让你感觉仿佛真的置身于车祸现场。游戏比较照顾新手，着重于体现竞速乐趣，所以特地设置了各种加分机制，目的就是让你玩得尽量“花”一些。多人对战的部分由于各类型玩家的加入无疑更加“火爆”。

■系列又一次翻身之作。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA/Slightly Mad■Need for Speed: Shift■竞速■2009年9月17日■1人■无对应周边

迷你忍者



推荐玩家人群

●对忍者隐秘生活感兴趣的玩家。●喜欢和风式画面的玩家。●想扮演小小英雄拯救世界的玩家。

总分 20

脆薯条

本作的画面虽然极为朴实，但和风式的风格给人眼前一亮的感觉，不过后期的雪山关卡很容易造成视觉混淆。游戏的系统比较新奇，战斗也非常容易上手，对付不同的敌人还要使用不同的角色，忍术与道具的使用使得游戏在战斗部分有着诸多趣味。收集要素是游戏中的另一大玩点。

纱迦

游戏的画面和音乐清新独特，在传统欧美暴力大作里相当抢眼。从动作游戏角度来说，游戏的素质是中上之选，手感帧数还过得去，不过招式数量少，敌人变化少，加上难度低，打着打着就觉得有点单调。不过游戏中能做的事情并不少，有升级，有技能，有收集要素，如果能投入的话应该会很尽兴。

多边形

游戏画面感觉过于“低幼向”，不过实际游戏内容却一点也不幼稚，除了普通的打斗部分外，忍术与道具的使用也得稍微用点心思。不过手感方面略显稍硬，招式数量也比较有限，敌人的AI也偏低，打到后期多少感觉有些乏味。游戏的升级系统与收集要素给了完美主义者最大的游戏动力。

■可爱Q版忍者大冒险。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Eidos/Warner Bros Entertainment■Mini Ninjas■动作■2009年9月8日■1人■无对应周边

428 被封锁的涉谷



编辑评分

8

9

热血推荐 总分 25

胜负师

如果不是语言问题，本作完全有“黄金珍藏”的潜质，可以说，这是同类游戏的终极形态。人性化的系统设计，出色的剧情自是不用多说，Chunsoft作品中引以为傲的蝴蝶效应，在本作中发挥到了极致，看似微不足道的选择也会引发毁灭性的结果，85个BAD END让人有探雷般的快感。

PS3■Chunsoft■428 封锁された涉谷で■文字冒险■2009年9月3日

神奇漫画 终极联盟2



编辑评分

7

6

总分 20

多边形

热爱美国漫画英雄的玩家一定会为本作感到兴奋。超过二十余名漫画英雄们会在本作中登场外，游戏各方面都有不小的进化，全新的界面与循序渐进的教学任务让新玩家更容易上手，丰富的分支路线让多周目不再单调，英雄组合技能让人感觉新鲜。不过英文不佳的话，玩起来则缺乏足够的投入。

PS3/X360■Activision■Marvel: Ultimate Alliance 2■动作角色扮演■2009年9月15日

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠



首先，对于从本期开始《最终幻想XIII》信息栏中的“发售日”和“售价”都将从“未定”改为确定的数字这件事，笔者感到颇为激动，从2006年的E3展到2009年12月，将近三年半时间的等待即将划上句号，新的幻想又将降临。这三年多的时间里，作为FF FANS的玩家们依靠着一点一点放出的新消息，早已经不知道在脑中把游戏里的各个场景、细节YY了多少遍……

临近游戏发售，SE方面也一改吝啬的风格，加快了关于游戏新消息的发布，本次为大家带来的就是新角色介绍特集以及有关战斗系统的新情报。

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年12月17日（PS3版）	1人	8800日元
对应机种为PS3、X360		

吉尔·娜巴特 Jihl Nabaat

统率圣府军精锐部队“PSICOM”的军官，阶级中校。虽然外貌非常迷人，但实际上内心却残忍冷酷。她对路希可以说非常憎恨，对于将路希以及受到路希影响的人放逐到下界的行为，她对外宣扬是“为了将茧所受到的损害降到最低限度”。





企图将香草放逐的娜巴特

从游戏很早公布的影像中我们曾看到香草被一队圣府军押送的场面，而逮捕她的正是吉尔·娜巴特中校。面对着香草，娜巴特说出“你可是可以让茧恢复平静的重要道具”，随后微微一笑，仿佛隐藏着什么阴谋。

被逮捕的塞兹等人

遭到逮捕的塞兹和香草被押送到了娜巴特的跟前，他们将面临着被放逐到下界的命运。面对尽全力抵抗并企图从负责押送他们的士兵手中逃脱的塞兹，娜巴特高高举起手中的剑并以冰冷的眼神一言不发地看着他与香草……从这个场面中，可以很大程度上表现出她的残忍冷酷的性格。



娜巴特冷冷地看着被逮捕的路希们。在她的背后还站着一位穿着跟其他士兵不同的男性，他会是娜巴特的副官么？

对被流放之人冷眼相向

娜巴特眼镜的秘密 负责吉尔·娜巴特人设的池田小姐表示，眼镜是她根据这个角色的特征在最后加上去的，这不仅仅是造型上的一个相关因素，而且可以通过摘戴眼镜来表现出娜巴特的性格和心里变化。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

正义感十足的精英指挥官

扬格·罗修
Yaag Rosch

将“保护茧的市民”当成是比任何事都重要的男子。他将闪电一行人视为“扰乱茧的和平的不法份子”，因此他不断地对闪电等人展开攻击。在他的额头上可以看到有一道疤痕，这也是为了保护茧而战斗才受的伤么？



率领士兵并亲自上阵战斗

手持短剑正在为士兵们做战斗动员的罗修，他再次强调之所以要和路希交战，是因为他们威胁到了茧的市民安全。与娜巴特同样身为圣府军中校的他做事十分认真而且充满了正义感。





穿着一套很像铠甲的装备，罗修看起来正在驾驶着战斗兵器在和敌人作战。他的对手会是闪电一行人么？

对圣府军的政策颇有疑问

虽然一直坚定地要将闪电等人赶尽杀绝，但罗修对圣府军的“放逐计划”也怀有疑问。因为他十分重视茧的市民，所以对“因为有可能受到脉冲的影响，所以就必须将这些市民放逐到下界”这件事有些不满，因此经常可以从他的表情中感到他对圣府军这种做法的困惑和苦恼。



保护茧的安全就是我战斗的惟一理由！

罗修的设定 池田小姐表示，罗修的设定最初是“严肃而且身材很好的典型军人”，但游戏中已经有以斯诺为首的众多猛男型角色了，所以便决定将他设定为古代武士型的角色——瘦长但又不是看起来太脆弱。



达基·卡茨罗伊
Dajh Katzroy

塞兹的亲生儿子，和他的父亲有着一样的爆炸头，刚刚满6岁。由于在3岁时失去了母亲，所以塞兹对他非常关爱和呵护，所以在性格上并没有留下什么抹不去的阴影。故事中他似乎由于某种理由而没有在塞兹的身边，不过最后还是得以和久违的父亲再度重逢。而塞兹之所以会和闪电共同行动并与她一起去寻找脉冲的法尔希，相信其理由也和他的儿子有着不可忽视的关系。

塞兹万分呵护的儿子

塞兹因为与儿子的突然重逢而感到惊讶，在他背后的香草却没有露出为同伴高兴的表情，到底是因为不了解情况而产生的迷惑，还是这重逢背后隐藏着什么……



NEW！



对闪电和斯诺最重要的人——塞拉

塞拉这个名字在试玩版的最后曾经从斯诺口中提及过，但当时所有玩家面对这个突如起来的名字相信都是一头雾水。在日前刚刚结束不久的“FINAL FANTASY XIII PREMIRE PARTY”上，这个角色在最新展示的影像中终于露出了真实面目，而且可以说其重要性出乎所有人的意料。

塞拉（セラ）这名角色的真实身分是闪电的妹妹，同时也是斯诺的未婚妻。从外貌上看，其头发的颜色以及眼睛等细节都和闪电一样，可以说就是一个“少女”版的闪电。而从闪电的背景来看，塞拉是闪电在父母双亡后一手抚养长大的。在最新的影像中，出现了斯诺带着塞拉一起看烟花的浪漫场面，而从两人的关系我们也终于可以知道斯诺为什么叫闪电“大姐”了。

角色设定者的讲解
关于娜巴特和罗修



池田奈绪

在本作中担任配角的角色设定工作。个人代表作品为《圣剑传说4》以及《最终幻想XII》中的配角角色。

身为圣府军精锐部队“PSICOM”指挥官的娜巴特与罗修两个人，过去在培育精英军官的圣府士官学校中是同一期的学员。之后娜巴特在士官学校以第一名的成绩毕业并加入PSICOM部队，在那里她充分展现了自己的实力，官阶也一路水涨船高到了中校。在军队中她除了常规的执行政策之外，在紧急的军事作战行动中也负责掌管整个指挥系统，基本上PSICOM的士兵都是依照他的指令来展开行动的。

相比之下，罗修则是透过苦学而进入圣府士官学校的，毕业时的成绩仅次于娜巴特排在第二名，虽然比不上娜巴特，但他的能力依旧出类拔萃，同样是PSICOM部队公认的精英指挥官。他的主要职责多是亲自率领士兵上前线作战，从他额头上的那道疤痕便可以看出他一定是身经百战。

这两个人设定的核心就是“在与闪电等人敌对的圣府军中的领袖”，若用将棋来举例的话就像是金将和银将。为了强调金银相对的这种感觉，我在两人的造型的许多关键处都设计成相互对照。比如娜巴特有一头奶茶色的金色卷发以及黄绿色的眼珠，而外套以及身上的挂饰则是采用金色；罗修设定成蓝灰色的银色短发与薰衣草色的眼珠，外套以及挂饰则采用银色。除此之外，这种设定也扩展到两人身上佩戴的刀剑等物，比如抱着必死之心战斗、具备武士精神的罗修，手持的是很像日本刀的黑色军刀；相对地看起来比较爱耍阴谋的娜巴特则是手持白色西洋剑。

关于两人的性格，如果说得太多可能会不小心将重要的剧情透露（笑），总体来说，这两位角色的内在和外型都有很大差异，但两人都是非常有深度的人，由于他们的行动、想法、出人意料的命运以及如何在整个游戏的流程中与闪电一行人“斗法”都十分值得一看，所以敬请各位玩家期待。

从之前的报道中我们得知在本作中每一个主要角色都会有一只召唤兽。本次为玩家介绍的便是主角闪电的召唤兽“奥丁”，作为系列的传统召唤兽之一，本作中的奥丁将有着很大的变化。



上弦月、玫瑰花瓣以及……

皎洁的月光，飘落的玫瑰花瓣，仰天长啸的白马……这便是奥丁变形后的形态。观察一下白马的身体便可以发现，之前处于人形时的铠甲分布到了白马身体的各个部位，依旧保护着奥丁的身体。



变身为白马疾驰在战场上

将奥丁的武器一分为二作战

在驾驶模式中，闪电的攻击方式将会和平常不同——她会将奥丁的巨大铁剑一分为二，以二刀流的方式将敌人斩杀。



电光石火般在疾驰中粉碎敌人！

数字就是消耗值

请注意驾驶模式中各招式名称左边显示的数字，这些将代表发动招式时相应的消耗值。而左边转盘上的数字则应该是当前可供消费的消耗值总数。而显示在最下方的“斩铁剑”，奥丁在系列作品中的最强技，看来将耗费所有的消耗值。此外，可以注意到后面有“Lv.1”的字样，看来将可以通过某种方式成长。

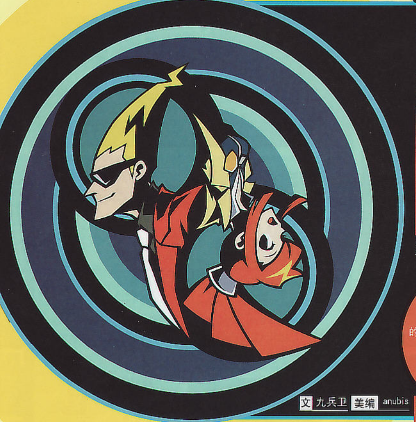




“《逆转》系列”来自死者

本作是由“《逆转裁判》系列”生父巧舟带来的一款推理解谜类游戏，作品独特的设定和剧情给人留下了非常不错的第一印象。鉴于游戏的思考性很强，加上玩法独特，所以很多新玩家对于本作会有些摸不着头脑，那么下面就让我们彻底来揭开这款神秘新作的面纱吧！

幽灵诡计		Capcom	文字冒险
NDS	GHOST TRICK		日版
	预定2010年发售	1人	售价未定
	无对应周边		



文 九兵卫 美编 anubis

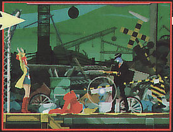
GHOST TRICK
ゴースト トリック

调查的流程与方式

相对于其他游戏，本作的设定看上去很是另类，下面就让我们具体通过游戏中的一段简单流程来了解一下本作的实际玩法吧！



▲主角遇害事件后如果此时对在场的玲奈施以援手，难道可以避免惨剧的发生？



▲在玲奈与杀手对峙的过程中，化身为游魂的主角发动“附身”能力，画面会变为红色的特殊图像。

为了找回自我记忆而奔走的逝者

失去了记忆以及生命的西塞尔就是本作的主角。虽然死后成为了游魂，但他却用生命换来了不可思议的力量以追查自己死因的真相。



▲塞西尔并没有因为自己的死而一蹶不振，而是全力投入解开事件真相的调查中。



西塞尔



▲老实说，主角塞西尔死得非常悲剧，还完全不清楚状况就被杀手一枪毙命。

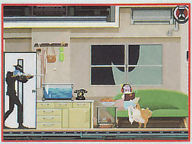
凶杀事件的开端

被一发莫名的子弹击中并夺去生命的主角西塞尔，偶然间获得奇特的力量得以通过游魂的方式继续留在这个世上。不过遗憾的是，化身为游魂的西塞尔已经失去了自己活着时的记忆，甚至连自己是谁都不清楚。更糟糕的是，西塞尔的游魂只能存在于被杀后的夜晚，一到天亮就会彻底消散。在这仅剩的几个小时之内，玩家需要利用犯罪现场的所有证据以及在场者所掌握的线索来弄清主角被杀的经过并找出真正的凶手，这将是一条充满紧张与悬念的推理之路。



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

之父原创新作的推理！



嘉依

嘉依原本和自己的宠物狗一起在公寓内看家，或许由于命运的捉弄，她被卷入了主角遇害的事件中。嘉依乖巧的性格在遇到各种各样的人之后也发生了变化。

◀杀手为何会闯入嘉依的房间令人生疑。



被卷入主角遇害事件的少女

▼发动“附身”能力中，玩家可以选择想要操纵的物体，这些物体在场景中会以醒目的颜色标识出来。

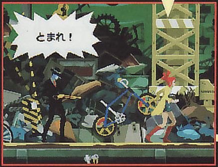




▲回到正常的时间轴，操纵刚刚附身的路杆并砸向持枪的杀手，这样就可以为被逼至死路的玲奈创造逃脱的机会。



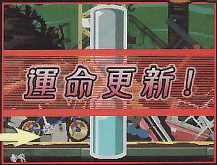
▲突如其来的变化让杀手一时有些失措，玲奈利用这个时机企图逃脱对方的控制。



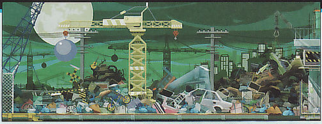
▲遗憾的是，玲奈没跑多远就再次被杀手追上，情况十分危急。



▲主角再次发动并利用“附身”与“操纵”的能力，使得场景内的吉他和自行车对杀手构成强烈的干扰。



▲借此机会，玲奈终于逃脱了杀手的魔爪。屏幕中显示出命运更新的提示，而画面里的沙漏则是相当于倒计时的装置。



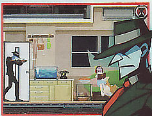
▲这里是主角西塞尔遇害的案发现场，也是玲奈和杀手不期而遇的地方。由于场景比较复杂，所以玩家可以“附身”与“操纵”的东西也有很多，这对我们的观察以及随机应变能力提出了很高的要求。

玲奈

不顾一切的女刑警 工作拼命

玲奈是一名怀有强烈工作热情和正义感的新人女刑警。主角西塞尔被谋杀时，她曾经就在现场。目前被神秘人盯上的玲奈现在的处境也比较危险。





▲只能够在近距离百发百中，这也是吉格的一个弱点。

吉格

手持黄金散弹枪的冷酷杀手



身穿黑衣、一身绅士打扮的吉格是一个神秘的职业杀手，在圈子里他又被人称作是“超近视眼吉格”，这是因为吉格只在离自己最近的距离拥有致命的攻击力。

“附身”与“操纵”



▲对玩家逻辑推理要求极高的本作，操作的核心却是充满神秘色彩的“附身”与“操纵”能力。以死者的身分进行调查无疑是一种新鲜的体验。

既然玩家是控制失去了人形的游魂来调查事件，相比通常的解谜当然会有一些限制，不过游戏中为主角的游魂准备了两种特殊的能力——“附身”与“操纵”。所谓附身，指的就是游魂可以移动到任意物体之内；而操纵则是指游魂可以控制被附身的物体进行各种行动。如此一来，原本只能观察周围的游魂也具有了影响现场的能力。



▲对周围环境过于好奇也是令玲奈身陷危险的重要原因。

制作人的话

本作制作人巧舟称，游戏最值得注目的当然是充满神秘色彩以及极高推理性的故事；而另一个看点，则是本作中人物的动作做得比较细致，可以说将掌机细腻精致的画面特点发挥到了极致，这也包括场景中供玩家所控制的物体的动作，大家在游戏时一定要仔细观察。

下笔如有神 万物迎春来

大神传 小さき太陽



文 晴天 美编 anubis

大神传 小小的太阳	Capcom	动作
NDS 大神传～小さき太阳～		日版
预定2010年内发售	1人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

当所有玩家还在为 2006 年 PS2 上的创意大作《大神》即将推出 Wii 版而欢欣雀跃时，官方也顺势公布了这款剧情承接初代的原创新作。游戏中玩家将操作“小照”在失去生气的大地上与妖魔鬼怪展开新一轮的战斗，而经典的“画笔系统”这次在 NDS 的触摸屏上也得到了完美的还原，无论是曾经错过经典还是准备回味 Wii 版的玩家都有必要体验一把由全新剧情串联起来的奇幻冒险。



▲交谈中出现的闪电难道又是妖怪在作祟吗?

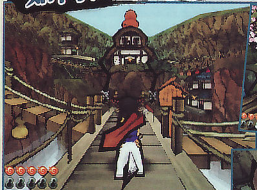


◀游戏一开始并没有交代小天照的来历，而这也将作为最大的悬念贯穿于主线剧情中。

故事的开端

游戏的故事被设定在前作大神使“中津国”恢复和平之后，某天曾经和大神一起冒险的小画师“一寸”带着小天照前来拜访木之精灵佐久夜，而就在众人交谈的途中，一道巨大的闪电竟然劈中了佐久夜使其失去了力量，最后处于对中原国现状的担忧，关耶将守护大地的重任托付给两人后，便消失得无影无踪……

如同画卷的场景



▲古典建筑风格的楼房和房顶的大葫芦看起来非常抢眼。



▼用樱花妆点的场景对于玩家来说并不陌生，这也是代表此处已经完全净化的标志。



◀触动机关后会在池塘中出现什么呢?

作为继承自前作的特色之一，充满日本古典韵味的“泼墨山水画”画面风格一定会让游戏中的每个场景都给玩家留下深刻的印象，绝对不逊色于家用机版。

天照大神新的化身?



小照 チビテラス

游戏的主人公，由于体型较小，因此可以视为前作主人公的“缩小版”，另外从其身上的花纹来看，它应该也与天照大神存在某种未知的联系。

解谜要素

和前作仅仅依靠“画笔系统”来解谜不同，由于这次国主会一直骑在小天照身上，所以有些时候也需要两人配合完成一些动作才能顺利打开通道。而右边的情况属于游戏中一个比较典型的例子，当两人来到一座有崩塌危险的石桥时，由于其并不能同时承受两个人的重量，此时玩家就必须分别操作国主和小天照来进行移动，并且类似的单人操作也会运用在某些战斗中。



◀在石桥前先让两人分开才能进行下一步操作。

▼用触控笔在下屏幕中画一条线代表国主的移动路径。

◀当国主安全通过后就可以操作小天照顺利渡过石桥了。



不会分离的好伙伴 国主 クニヌシ

神木村剑士须佐之男（スサノオ）和酿酒师奇稻田（クシナダ）的儿子，虽然有些胆小但却充满正义感，怀揣着成为父亲一样强大的剑士的梦想开始了冒险。

爽快战斗

和传统的动作游戏不同，游戏中并不是一味地对敌人进行攻击就能获得胜利，尤其是当遇到某些通过普通方法不能消灭的敌人时，结合已经学会的“画笔技巧”发现它们的弱点才能先发制人。



■赤天邪鬼由于对普通攻击完全免疫，所以玩家必须操作小天照将其撞晕后，再发动一闪才能将其消灭。



▲贝壳妖的弱点正是它的那只大眼睛，赶快使用樱花引诱其展开贝壳露出破绽才行。



◀新作中增加了一些外形可爱的怪物，其真正的实力还是等待玩家自己的验证吧！

画笔系统

将解谜与战斗成功地融入“画笔系统”一直都是很多玩家对前作津津乐道的地方。当然另一方面由于手柄操作的局限性，部分玩家也对这个有点影响游戏流畅度的设定颇有微词，甚至还有人提出过“游戏应该出在NDS上”的建议，只是让大家都没想到的是，这次官方还真在NDS上制作了一款全新作品。下面就先让我们一起来看看目前已经公布的3种画笔技巧各自的作用：

学习画笔技巧

和PS2版一样，要想领悟新的画笔技巧需要在特定事件中使用画笔勾勒出特定的轨迹，“依样画葫芦”就是这个道理。

樱花

使树木焕发生机并净化世界的神奇技艺，只有彻底消灭了场景中的所有敌人才能进行操作。



▶成功让树木开花后会出现“幸玉”，而只有不断收集它们才能让小天照的能力得到强化。

画龙



将被破坏的物体通过画笔进行修复，同时也是对玩家观察力的一种考验。

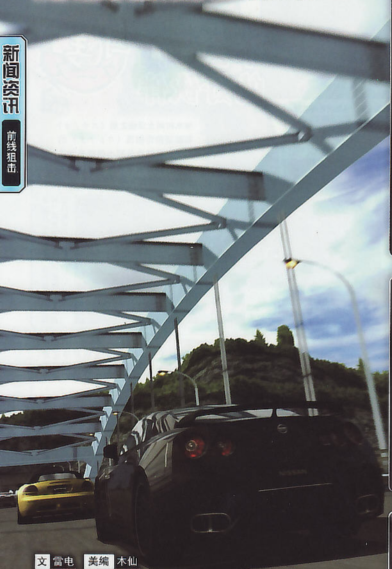
一闪

攻击敌人最基本的手段，同时也可以用来清除前进道路中的部分障碍。当发现敌人时可以立即切换到画笔模式发动攻击，尽量在它们还未近身前就一举消灭。



▶画面左下方的葫芦标记应该类似于前作的“墨水量”，只有用最少的消耗获得最大的攻击效果才能在持久战中占有优势。

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR



文 雷电　美编 木仙

GT赛车 PSP	SCE/Polyphony Digital	竞速
PSP Gran Turismo		中文版
2009年10月1日	1～4人	1390新台币
无对应周边		

离《GT赛车 PSP》（后简称为GTP）的发售日越来越近，各位玩家肯定已经迫不及待了吧！不过对于这仅剩的几日等待已经无足轻重，其公布发售日那天起，时间就如梦幻一般一晃就过去，10月1日，游戏将全球同步发售，此次的中文版也不例外哦！除了普通的UMD制品版外，PSN下载版也会同时推出。

主机同捆版！

此次的GTP会推出三种同捆版：



■日版同捆绑的限定版主机，右下角有GT logo

1. 欧洲地区10月1日至10月10日之间购买PSP go并到索尼官方网站注册就能得到正式版GTP的下载权限。

2. 美版GTP（UMD）同捆"神秘银"PSP-3000，同时附赠2GB记忆棒、PSN电影和音乐下载券各一张。其中音乐券可以通过电脑在Sony Music Pass上下载10首歌曲。这个版本只要199美元！

3. 日版GTP（UMD）同捆黑色PSP-3000，该PSP-3000为GTP限定版，主机的表面会有"GT"的标志，并且L和R键以及周边将使用特殊的灰色调。

■美版同捆版套装



初回生产版内送车辆

GTP初回生产版内会有一个特殊的产品码（フロダクトコード），登陆PlayStation Store输入产品码可以下载"雪佛兰Corvette ZR1（白色）"，这辆车是GTP的代表车辆，封面上的就是它了，它被称为Corvette系列最强款式，在纽堡林赛道达成一圈7分26秒的最优成绩。





预定赠送特典！

预定GTP就可以得到以下特别车辆——中的一辆的产品码。要知道，这可是兰博基尼第一次登陆《GT赛车》系列"作品！这样，法拉利对兰博基尼的好戏终于可以上演了！





"跃马"对"蛮牛"的好戏终将在赛道上上演！



布加迪威龙16.4



雪铁龙GT



法拉利Enzo



日产GT-R SpecV



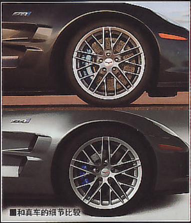
兰博基尼Countach LP400

©2009 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves

高模下的雪佛兰

《GT 赛车》向来以极其细致的车辆建模闻名，考究的车模让赛车游戏成为真正的车迷也会不禁赞叹的作品。高模下的雪佛兰 Corvette ZR1 和真车的照片放在一起，绝对有以假乱真的效果。





■和真车的细节比较







注：这并非 PSP 版 GTP 在实机上所表现的效果。

挑战任务 Driving Challenges

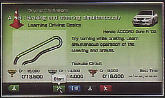
"挑战任务"相当于《GT 赛车 4》中的"任务赛"和"执照考试"的融合体，这个新游戏模式总共包括 102 个挑战任务，内容可谓非常丰富，从车辆驾驶的基础、实战技术到每一个弯道的考验，每个任务都会有金、银、铜三种奖杯，只要取得铜杯就算完成了挑战，根据以往的经验，要想在"挑战任务"中取得金杯的话，一定会花费玩家不少的时间。在挑战模式中挣取资金来购入新车，添加到自己的收藏之中。



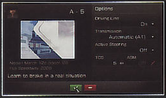
①所有挑战任务分为多个级别，第一级为学习驾驶的基础知识。



②进入 A 级（最初级）任务后又有数个挑战项目（6 个）。



③ A-6 的内容为"刹车和转向"，给定的车辆在右上角，赛道如图所示，包括挑战的内容介绍和取得各个奖杯所需的时间都在该画面下显示出来。



④也可以对任务进行一些相关的设置，包括辅助线的开关、自动手动挡的转换等。



⑤开启辅助线的话挑战起来就会容易一些，努力尝试吧！



⑥ 25 秒 137，与 25 秒的金杯条件就差一点点，再努力一下就到啦！

最多 4 人的联机模式

在 PSP 方便的联机功能下，GTP 将为所有赛车游戏爱好者提供一个极其方便的交流平台。选择 Ad Hoc Mode 进入联机模式，这里分为"多人游戏"和"分享 & 交易"两部分。通过多人游戏同样可以获得资金，用来购买新的赛车。

进入分享和交易车辆后有三个项目可选



■分享和交易车辆，与好友分享自己的爱车吧！



■送出车辆



■交易车辆



■接受车辆

进入多人游戏之后有三种模式可选



■多人游戏，最多 4 名好友共同联机游戏。



标准竞速

经典的竞速模式，主机可以设定比赛中的详细规则，进行正规的竞速比赛。



派对竞速

水平较差的玩家会得到起跑优势，是更加轻松的比赛，适合不同水平的玩家共同游戏。



▲多人游戏时的画面，右边会显示出玩家的名字。



随机竞速

系统随机安排赛事规则进行多人游戏，比赛开始之前，你不会知道自己会开上什么款式的车在什么赛道上奔驰。

没有生涯模式！ 《GT 赛车 PSP》将没有生涯模式！这是在截稿前才得知的消息，这对于"跑车浪漫旅"这个游戏虽然不能说是致命的失误也可以算是一个非常大的遗憾。没有生涯模式就失去了循序渐进地收集跑车的成就感，浪漫之旅也会大打折扣。不过对于掌机来说，能够随时随地感受真实驾驶模拟的乐趣也是非常值得期待的事情！

战争的模样注定会改变

以瓦尔基里的力量

戦場のヴァルキュリア2 ◆ガリア王立士官学校◆

战场的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	策略角色扮演
PSP 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校		日版
预定2009年冬季	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 脆薯条 美编 忽悠悠

手持特殊的盾与枪，传说中古代时的异民族“瓦尔基里人”的后裔，他们拥有着无与伦比的力量，是天生就为了战争而存在的民族。在两千年的岁月中，他们的血脉一直延续着，如今这位登场的艾利雅斯便是其后代，而她拥有的那种超人的力量必定会凌驾于主角之上，她的出现也势必会影响整个战局。



让你们见识一下什么才是真正的战斗！

前作概要

《战场的女武神》于2008年4月登陆PS3平台，战斗充满了策略性以及其水彩画风格的游戏画面都受到了玩家的一致好评。在1930年代时空架了欧洲大陆的局势，以穿插在两国战争中的男女为游戏主角，展开传说中驰骋于战场之中女武神的一系列故事。



本作的主人公，为了寻求哥哥死亡的真相而奔赴前线。

亚邦·哈迪斯



主人公的死党，对待任何事情都有着冷静的态度。

泽利



主人公的同学，非常富有朝气，但做事比较粗心。

柯洁特·柯尔哈斯

真正的女武神降临！

艾利雅斯

（声：户松遥）

艾利雅斯的装束和前作中帝国军的装束相似，而且从外貌上来看年龄也应该和主人公亚邦接近，至于在游戏中是敌是友就无从得知了。



游戏的主要流程 作战准备室解说

主人公所在的高卢王立士官学校是一个重要的军事据点，随着战火的不断扩大，这里许多军用设施也相继建造起来，而作战准备室就是一个非常重要的地点，功能相当于游戏中的主菜单，任务选择、部队编成、战车整备等等都需要在这里进行。



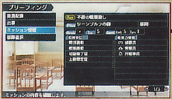
▲“STORY”就是剧情任务了，而从图片中可以看见“KEY”任务似乎是一些重要的教学任务。

任务选择

在作战准备室中选择游戏的任务，任务一共分为“STORY”、“KEY”与“FREE”三种，其中“FREE”打头的任务是可以反复挑战的。



◀作战准备室的设定画，每次执行任务前必定经过的一个环节。



▲“KEY”任务主要是用来获取一些资格证书，所以不容忽视。

©SEGA

传说中只为战争而存在着的没落一族

在人类重复着战争、和平、革命这三部曲中存在着这么一个种族，他们拥有着强大的力量足以扭转整个战局。在战场上他们所向披靡，让敌人深深感受到发自内心的恐惧，他们被世人称为“瓦尔基里”。关于这个种族有着许多传说，本作新登场的艾利雅斯便是其后裔，曾经畏惧其力量的帝国在前作中并没有把她当做战力，原因就是过于危险。而在本作与革命军的战斗中，驰骋战争的古代一族再度出现，是敌是友仍然是一个未知数……

PS3版《战场的女武神》



■前作中帝国最高司令官麦克米利安使用的武器，从外观来看，非常类似古代的瓦尔基里一族。

>>> KEYWORD

瓦尔基里人

手持由特殊能量矿石所制成的枪与盾，并且拥有强大能力的古代一族，创造了无数不败神话。其子嗣一直存活至今，本作新登场的艾利雅斯便是其后代。

改变战争面貌的新兵器人造瓦尔基里

模仿了古代瓦尔基里一族的造型，全身覆盖着厚重的装甲，手持能量盾和重型武器，作为革命军的最新锐兵器，他们很有可能是一支特殊部队。在本作中，“人造瓦尔基里”部队必定将是游戏中最难对付的敌人，或许根本没有弱点可寻……



人造瓦尔基里（正面）

人造瓦尔基里（背面）

仿制古代一族的革命军最新兵器？

人造瓦尔基里极有可能是革命军为了战争所开发的产物，但就算是要模仿古代一族，其开发的技术等等是从何而来？或者说又是谁在幕后操纵着这场战争呢？

作战会议室讲解完毕后进入战斗！

在选择完任务后会进入作战会议室，确认胜利条件与败北条件，并在菜单栏中调整各个角色的装备配置等等。

出击单位选择



▲出击单位的人数是根据任务的种类而定，要采取何种战术还需视情况而定。



◀战斗的基本系统还是和前作区别不大，但有着诸多新的设定可以让玩家感受到全新的乐趣。

高卢士官学校其他设施介绍



在士官学校内除了作战会议室外还有很多其他设施，主人公的日常生活就是在这些舞台中展开。







●购买部——在这里可以购买衣装、书籍等一些日常用品。

●操场——锻炼身体的最佳场所，在这里可以进行战前训练。

●中庭——带有喷泉的庭院，在此处或许可以触发事件？



忍者龙剑传Σ2	Koei Tecmo	动作
PS3 NINJA GAIDEN Σ2		日版
预定2009年10月1日	1～2人	7800日元
对应周边未定		

国庆期间本作就会与大家见面。尽管没了板垣伴信，但Team NINJA剩余的员工依然很好地继承了原作的精髓，并将其发扬光大。虽然出血断肢变少，但是换来了更高的流畅度。另外游戏也增加了大量新要素，说是3代可能还有点过，不过2.5代是绝对当之无愧的。作为发售前的最后一次前线，让我们来看看游戏的最终完成形态吧！

新要素一览

★改成就为奖杯。据传是38铜、10银、2金、1白金。
★故事模式增加新敌人、新剧情。
★增加协力模式，可通过PSN联机合作。
★隼龙增加新武器，已知有大刀、火箭炮。
★可以使用绫音、红叶、瑞切尔这3名女性角色。
★游戏系统调整，平衡性以及视角更加出色。
★出血断肢减少。





新服装

X360版里也有换装要素，不过只能为隼龙换装。本作因为增加了3名女性角色，所以换装这个要素也显得更加重要了。其中隼龙有4套服装，红叶、绫音各有2套服装。瑞切尔只有一套服装，但她有4种发型。这些服装的出现条件非常简单，把下忍和中忍难度通关就行了，不过是故事模式还是协力模式目前尚不得而知。

此外也有下载服装等着大家购买，目前已知在美国的GAMESTOP店预定游戏的话，就可以下载独创服装。

文 纱迦 美编 anubis

隼龙

HAYABUSA RYU

作为主角自然拥有数量最多的服装。这回的隼龙增加了大刀和火箭炮，实力有明显上升。相信拥有众多武器可供选择的隼龙依然是最好用的角色，面对众红粉的冲击也不在话下。





这套服装来自于FC上的3款《忍者龙剑传》游戏，限于当时的硬件条件，只能表现最基本的布装，几乎没有细节可言。

忍龙Σ版服装

2代版服装

FC版服装

通常服装

©TECMO, LTD. Team NINJA 2009



绫音

AYANE

系列每作都会出现的角色，不过以前只是龙套角色，担任着送剑报信之类的任务，这回终于可以正式使用了。尽管来自于《死或生》，但在强调武器的本作中动作会有很大不同。

忍龙 Σ 版服装

来自于PS3上的《忍者龙剑传Σ》里的服装，头巾是最大的特色。
通常服装

和《死或生》里的经典造型比较像，背后的大蝴蝶结是特色所在



红叶

来自于《忍者龙剑传DS 龙剑》的角色。武器是长刀，招式和隼龙有相似之处，不过攻击范围更大，另外也有饭纲落之类的杀招。好用归好用，变化不多。

通常服装

一身劲装的武者巫女造型，衬得红叶英姿勃发。大腿两侧的开口给略显保守的服饰增添了几分亮点，袒露于外的香肩看起来也相当诱人。（笑）



NDS 版服装

这就是原本在NDS版里红叶身上的服装，看起来就是一套比较简单的服装，看起来似乎毫无女性特色，只是头饰还算吸引人。



协力模式

协力模式应该是最吸引人的要素了，在这个模式里可以选择4名角色挑战任务，这些任务和故事模式的关卡是不同的，不但数量多，而且也有难度变化。协力模式和过去的任务模式其实很接近，难度会比故事模式高出很多，同时受到多名BOSS夹击也不稀奇。本作的协力模式因为可以双打，所以难度还会更加夸张。不过协力模式单打也是可以的，单打时你的同伴就会由AI去控制。

在协力模式中还会出现故事模式没有的强敌，例如前作中出现过的假隼龙，这次将成为量产杂兵大举袭来，实在太刺激了。



瑞切尔 RICHAEL

在1代中出现的魔物猎人，后来在PS3版《忍者龙剑传 Σ》里成为可操纵角色。她的武器是巨大的镰刀，同时也能使用火枪等远程兵器。

大概是制作人认为她那身衣服过于性感而不会有人去换，所以仅为她设计了4种发型，这个组合倒也能令人满意了。不过我还是要多一句嘴：短发1如果变为白色，那就真和《死或生》里的蛇拳女一模一样了！

长发



短发1

短发2

通常版
新BOSS



之前已经为大家介绍了本作的新BOSS：御婆，这回又出现更强大的BOSS：佛陀。正如各位玩家所见，这个家伙本来只是一个巨大的佛像，不知为何变为敌人向隼龙袭来。和佛陀战斗的场面令人想起了《战神 II》一开始与神像的战斗，在试玩版中给人留下了深刻印象。

假隼龙曾在PS3版《忍者龙剑传 Σ》里大出风头。这种敌人的招式和隼龙一模一样，但攻击力高，HP自然也更高，非常难打。在本作中不但会有假隼龙登场，而且他们会成群结队地出现。之前的光盘里还出现了鸦天狗等新BOSS，如何对付这些新敌人是各位老玩家必须面对的问题。



■血神风神雷神一起上，实在是太刺激了。



上流社会罪恶升级!

grand theft auto THE BALLAD OF GAY TONY

横行霸道IV 风流托尼之歌	Rockstar	动作
X360 Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony		美版
预定2009年10月29日发售	1人	20美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

文 星夜
美编 anubis

几年前微软用 5000 万美元收买 Rockstar 为 X360 版《横行霸道 IV》制作两张独占资料片，出手之阔绰令人讶然。Rockstar 没有辜负人们的期待，第一张资料片《迷失与诅咒》内容充实，可以说是相当于一款完整的游戏。不过相信还有很多玩家不愿意上网付费下载，如今随着第二张资料片的即将推出，Rockstar 将会推出光碟版《横行霸道 IV　自由城轶事》，同时收录两张资料片，对自由城的冒险生涯意犹未尽的你完全可以将其视为续作，这次 Rockstar 将带给你绝对火爆的自由城新体验！



■灯红酒绿的同性恋俱乐部同时也是Luis接受新任务的地方。

上流社会的疯狂犯罪

Rockstar 制作《横行霸道 IV》资料片的目的，是让玩家从不同的角度感受自由城。《迷失与诅咒》通过处于社会底层的摩托车手展示自由城的黑暗面，而《风流托尼之歌》围绕的是上流社会的生活，整体基调较为欢快。本作的主角是 Luis Lopez，与原作的 Niko Bellic 一样，这位来自多米尼加的移民也是冲着美国梦而来。Luis 为 Tony Prince 效力，这位富甲一方的商人在自由城拥有多个最受欢迎的同性恋俱乐部，然而过去 Tony 曾经得罪过的生意合作伙伴开始向他寻仇，帮助 Tony 看场的 Luis 就是要阻止他们的疯狂报复。

在本作中，Luis 将会遇上很多个性怪异的上流人物，例如富庶的怪人 Yusuf Amir。由于这次的合作伙伴大多背景显赫，因此玩家将会得到不少高端武器，例如根据 P90 设计的突击步枪、酷似 M249 SAW 的轻型机枪，以及可以附着在任何物体上并遥控引爆的粘性炸弹。另外还有一把黄金乌兹枪、一把新型狙击枪和威力强大的新型手枪。不过最实用的还是能发射高爆霰弹的 AA-12 全自动霰弹枪，这种武器威力之强足以让玩家横行自由城，只需对着警车开一枪，就可以让它像被陨石击中般火光冲天。

©2009 Rockstar Games. All rights reserved.



打破真实束缚

本作中有很多荒诞不羁的任务，比如在某个任务中，Yusuf 准备从自由城偷走一辆地铁，然后运到中东建造一座仿造自由城的主题公园。如何偷走地铁呢？首先要从 Broker 区（本作一开始所有地区均可前往）的高架桥上跳到正从下方经过的列车上，然后小心翼翼地走到列车前方，同时躲避警方的直升机，能够使用的武器只有自动霰弹枪。列车有时会经过桥洞，这时玩家就要注意提前俯身躲避。这个任务充满刺激兴奋感，很能反映本作的新风格。在高速移动的列车上行走躲避，同时用枪射落警方的直升机，在列车经过的每一个站台与警方交火，整个过程就像一部火爆的好莱坞动作片。在任务的最后会有一架运货直升机前来接应，将地铁的车头直接吊走。这个任务与《迷失与诅咒》中真实风格的任务截然不同，不过游戏性更强。

从天而降的跳伞任务

如果说之前的《GTA》只是节奏较为缓和的动作冒险游戏，那么本作可以说是一款火爆的动作游戏，加入了大量为动作性准备的新要素——例如降落伞。在某个任务中，Luis 答应帮助俄罗斯黑手党成员，他们正试图买下自由城的 Rampage 冰球队，但该队的现任拥有者十分难缠。在收购谈判破裂后，Luis 只有诉诸武力。在这个任务中，Luis 将会通过空降的方式降落到某大楼楼顶，然后突破由警卫层层把守的楼梯，最后抵达球队的办公室，将球队老板一枪轰出摩天大楼窗外。然后问题解决……只需安全脱离即可。Luis 跳出窗外，用降落伞安全降落到正在街上行驶的货车上。

在此类降落伞任务中，降落伞的操作非常简单，从大楼或者直升机上降落后，用类比摇杆扭动身体就可以控制降落的角度和速度，按 A 键就可以打开降落伞。降落伞打开后，可以左右倾斜调整降落方向，按住摇杆可以做出大幅度的扭转动作，使用类比摇杆还可以将腿抬起，以前倾的角度降落，而同时按两个扳机键即为直线降落。本作还有一些分支任务，专门从各种高楼顶上跳落，要求降落到固定位置或移动目标上，成功即可获得金钱。除了降落到准确地点外，打开降落伞的时间越晚获得的奖励就越高——当然前提是别把自己摔死。


■从直升机上纵身跃下，高楼群一览无余。


■降落过程中可以用摇杆控制方向。


■驾驶武装直升机炸掉军火商的豪华游艇。


■拥有直升机后就可以让自由城从此永无宁日。



■安全落在货车上，在专门的跳伞任务中可以获得奖励。

轰炸自由城

在目前公开的其他几个任务中也可以看到本作的一些新特色。例如在某个任务中，玩家要在即将被 SWAT 搜查的货车上设陷阱。首先把车开到灯光昏暗的停车场里，然后在车上装一堆粘性炸弹，并且在方圆 20 英尺范围内所有汽车上都安装了炸弹，接着躲到隐蔽处等待好戏上演。当 SWAT 警队靠近货车时，就可以引爆炸弹，引发连锁大爆炸。

另一个任务中，Luis 跳到一艘小船上，然后靠近出海的某游艇。游艇的主人是某军火商。任务的目标是溜到游艇顶部的停机坪上，开走直升机，然后用直升机上搭载的武器毁掉游艇，顺便灭掉周围所有的巡逻艇。这个任务难度不低，对手毕竟是军火商，喽啰们都可以说是“武装到牙齿”，不过只要开走了直升机剩下的就好办了，直升机上搭载了机枪和无限量的火箭弹，比起警方的直升机要强悍许多。

除了强化动作与火爆程度外，本作新增系统还包括“渐进生成式任务”，当玩家在俱乐部里闲逛的时候，会出现这些任务，例如对付醉汉、为某人运送包裹，甚至降落伞分支任务。你所完成的所有任务都可以重玩。本作也会有多人模式，增加了新武器、载具和降落伞。



新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



迈入 9 月后，所有的游戏公司都开始为年末的重头产品展开紧锣密鼓的宣传，所以在本期的短波中不但有《二之国》、《莱顿教授与魔神之笛》等人气游戏的最新情报，一向以策略角色扮演游戏擅长的日本一也正式公布了一款原创新作。从目前收集到的情报来看，游戏的很多设定都颠覆了该公司的传统，将可爱风格与音乐元素结合会不知道又会迸发出怎样的火花呢？

PSP go 的发售日即将到来，北美的 PSP 大作潮也已经蓄势待发。目前 PSP 已经在北美处于奄奄一息的状态，能否复苏就看今秋一役了。本期短波带来了 3 个在北美具有强大号召力的游戏系列，希望它们能为 PSP go 带来好运！



3D点阵英雄

PS3 角色扮演 ■3D ドットゲームヒーローズ ■日版 ■FromSoftware ■预定 2009 年 11 月 5 日发售 [文：脆薯条]

初看本作的画面，给玩家的第一感觉就是非常像 PSP 的《勇者 30》，"马赛克"风的画面登陆高清平台是不是让你有种全新的感觉呢？当然这还不算完，游戏中的各类人物、场景、甚至一些战斗都是用"马赛克"的画面来表现，玩家在游戏时必定会有一种非常复古和另类的感觉，这也就是制作人想表达的一种创意结合复古的理念。

高清平台上的马赛克逆袭！



复古的点阵图

游戏的最大亮点就是画面，在看惯了诸多精美细致的游戏场景后，再反过来欣赏一下复古风的画面也不失为一大乐趣。游戏中画面的结构是以方块为单位，整体的效果类似于点阵图，而且阴影的处理也同样是非常"马赛克"的感觉，是不是很让你怀念呢？

勇者后代全新的冒险

游戏开始后可以选择 6 个不同的角色进行游戏，包括有王子、公主、勇者后代和旅行学者(分男女性别)，而提供的职业则有注重物理攻击的剑术大师和注重魔法的魔法师，可以说是角色扮演游戏中相当传统的设定。



非常简单的游戏系统



因为是主打复古风潮，所以游戏的系统也非常简单，就算是初级玩家也能轻松上手。比如注重攻击型的角色按○键对应攻击，在攻击时配合方向键还可以使出"回旋斩"等特殊攻击，而 × 键是使用副武器，可以用回旋镖配合剑交替使用，R1 键则是架起盾牌进行防御。

第二国度

[文：九兵卫]

NDS 角色扮演 ■二ノ国 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年内发售

通过杂志之前的介绍，相信大家应该都对这款充满童话色彩的作品留下了深刻的印象。游戏不仅请到了大名鼎鼎的吉卜力工作室参与动画制作、久石让操刀音乐，甚至还不惜邀请众多当红艺人来给游戏中的角色进行配音，从中大家也可以看出 Level-5 对于本作的重视，在还没发售前就赚足了关注度。

新角色介绍



东修丁

声优 冲端淳平

代表作 日剧《生徒诸君》、《BOSS》等

制定了 1000 条法律来束缚人民的皇帝，他对于丑和美之间的界定非常奇刻，最不愿意听到别人将美丽的东西说成是丑的。不过在布修丁的猪头面具和铠甲之下，却是一名美少年的面孔。



加伊洛

声优 大泉洋

代表作 《莱顿教授》系列、日剧《红臭子老师》等

靠欺骗他人来谋取生计的骗子，因为试图盗取奥利巴的东西而与主角一行结识。受心地善良的奥利巴影响，加伊洛慢慢地被感化并决定一起成为冒险的同伴。



玛尔

声优 长泽雅美

代表作 日剧《求婚大作战》、《天地人》等

在第二国度与主角相遇的活泼少女。她看待事情比较积极乐观，遇到困难也从不退缩，而在现实世界中，她的真实身分是因为患病而无法离开家门的少女雪莉。

战斗系统

即使是看上去平和宁静的童话世界，在冒险的过程中我们也会遇到半路杀出来的怪物。除了和带领奥利巴进入第二国度的西兹库共同战斗，主角还可以召唤想像出来的同伴做帮手！



■战斗胜利后的奖励不仅关系到重要道具的获得，还影响角色的成长。

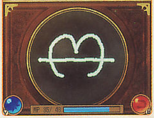


▲战斗中千万不要被敌人温顺的外表所欺骗。

独特的魔法系统

本作中发动魔法需要玩家按照魔法书中的图案和笔顺在 NDS 的屏幕上画出一定的图案，不仅在战斗中，一些需要解谜的场景，玩家也会经常利用到学会的各种魔法。这样独特的设定无疑让玩家的投入感变得更强了。





奥利巴的想象



卢奇

将奥利巴内心中的想像实体化而形成的幻兽就是卢奇。和卢奇同类的幻兽还有很多，不同的人想像出来的幻兽也是各不相同的。



■卢奇的登场充满了奇幻色彩。

踏上充满魔法的童话冒险！

PS3/X360 | 真·三国无双 联合突袭 Special | 2009 年 10 月 1 日发售 移植版中玩家可以通过网络让其他玩家的武将作为客将辅助自己战斗并成长，而通过"势力转生"则可以体验不同国家的剧本，不再受角色身分的限制，最后在新增的"占天师"处可以玩类似轮盘的小游戏，猜中大奖甚至可以改变武将自身的"天性"。

龙珠 猛烈冲击

多机种 动作 ■ドラゴンボール レイジングブラスト ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 11 月 12 日发售

对应机种为PS3、X360

谈起以《龙珠》为题材的游戏，广大玩家一定不会感到陌生，本作全新的故事设定与动画完美结合，把《龙珠》那个广阔而充满着挑战的世界再一次呈现在玩家的面前。配合极具魄力的全新战斗，各式各样的挑战模式等等都能让你再次找回阔别已久的感动之情。

旭日的风暴 龙珠的再临



■短笛的左腕伸缩，超长的攻击距离。

进化的战斗系统

本作以"爽快"、"激烈"的战斗为卖点，所以战斗系统总体上不会过于复杂，而是让玩家感受到在游戏过程中活用多变的系统产生的紧张刺激感。游戏中每一个角色还有其独特的"得意技"，这些攻击不仅威力强大，而且使用时都会有魄力满点的演出效果。



■战斗的胜负直接影响到排名，而且还会给予一定的等级评价。

[文：脆薯条]

挑战全世界

是的！你可以挑战全世界的玩家。本作支持网上对战，让你在《龙珠》的世界中开辟自己的最强之道。根据对战的胜负场数还能获得相应的称号，有些对战模式追求纯粹的乐趣，不会影响玩家的排名，而在注重排名的模式中要求玩家对待每一场比赛时都要拿出十足的干劲。

莱顿教授与魔神之笛

[文：晴天]

NDS 文字冒险 ■レイトン教授と魔神の笛 ■日版 ■Level-5 ■预定 2009 年 11 月 26 日发售

作为 Level-5 建立口碑的自家作品，"《莱顿教授》系列"目前在全球范围内的累计销量已经突破 550 万套，所以为了让今年年末的业绩同样能够交出一张漂亮的成绩单，官方终于在近期将系列第三作的发售日锁定在了 11 月 26 号。新作的冒险舞台被设定在《不可思议小镇》故事发生的三年前，主要讲述莱顿教授和卢克相识的经历，而在迷雾小镇中流传的"魔神传说"到底又隐藏着什么秘密呢？

迷雾小镇的魔神传说

Story

某天莱顿教授收到了好友克拉克·特莱通寄来的一封信，希望他能够尽快赶往自己居住的小镇解开"魔神传说"的真相，而事情的起因则是自从半年前小镇上被发现存在古代都市文明的遗迹"黄金宫"后，村民中就一直流传着"当传说真的成为现实时，神秘的巨人将彻底摧毁小镇"的可怕预言……



◀要获得情报就要解决谜题，这次又会有什么新奇好玩的题目呢？

全新模式登场

在官方最新公布的资料中最让人感到最意外的是加入了玩法类似"角色扮演游戏"的全新模式，而在进行游戏前，玩家同样需要设定角色的外貌特征等细节来确定主人公的造型。从目前公布的图片来看，随着流程的推进玩家能获得各种装备和道具，难道其中真有战斗要素吗？



▲玩家的主要目的就是完成村民的委托让他们感到快乐，当然也少不了金钱的奖励啦。



◀角色的外形会根据装备而发生变化，通过 Wi-Fi 无线联机功能还能交换很多特别的东西。

全新角色亮相



蕾米 声优 相武纱季

第三作的女主人公，典型的亚洲美女。最喜欢的事情就是拿着相机随时抓拍自己感兴趣的东西，在遇到突发事件时也可以很冷静的应对。

尤拉 声优 南沢奈央

居住在爱兰巴德家中，被称为"灾难魔女"的神秘少女。由于天生体弱多病，所以从来都没有离开过自己的房间并接触外面的世界。

贾恩 声优 渡部笃郎

在新三部曲中以莱顿教授宿敌身分登场的假面男子，同时也是一个科学家。通过制造各种奇怪的发明引诱人们堕入黑暗的深渊。

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

Wii 动作角色扮演 ■THE CRYSTAL BEARERS ■日版 ■Square Enix ■预定 2009 年冬季发售

[文：九兵卫]

在之前的前线报导中，大家应该已经知道作为水晶传递者的主角所拥有的特殊能力就是可以利用引力来进行战斗或者解谜。这使得游戏中的战斗方式将变得极为丰富多彩，而本作另一大特色"怪物的习性反应"也同样让玩家感到新鲜无比，下面就让我们来进一步了解一下本作的详细情报。

新角色登场



席德 值得信赖的技师

席德是莉尔迪人，父母是"魔品机关"的创始者。作为整个王国当年的头号技师，退休后的席德目前经营者一家私人工房并进行着蒸汽引擎的研究。由于总是对各种技术充满好奇，席德也总是爱和水晶传递者打交道，和主角也算是结识多年的老友了。

自由自在地操作引力吧！



▲ Wii 手柄的独特操作功能在本作中被应用得非常完美。

锁定目标

瞄准对象目标并进行锁定，这是使用引力的第一步骤。一旦锁定成功，玩家就可以随心所欲地支配并控制对象的行动了，例如将敌人拉近或者抛向天空，甚至投掷物体砸向敌人也是可以的。

把握重量

游戏中敌人不止一种，面对一些大型怪物时，想要使用引力控制对方就不是那么容易了。如果锁定敌人后拉动手柄，相反主角反而会被拉到敌人身边……这就需要玩家对敌人的重量有一个基本的把握。





◀▲使用引力迅速接近敌人也未必不是一个很好的战术。

PSP | 女神异闻录 PERSONA 3 携带版 | 2009 年 11 月 1 日发售

本作是基于 2007 年发售的"FES 版"进行移植，并追加了全新的女性主人公。在难度方面为了照顾不同程度的玩家，增加了"初学者"和"狂热者"两个新难度，后者更是在多周目敌人增强的前提下，不继承任何要素继续游戏，对玩家的战术运用提出了更高的要求。

召唤之夜X 泪之皇冠

NDS 角色扮演 ■サモンナイト X ～Tears Crown～ ■日版 ■FIGHT-PLAN ■预定 2009 年 11 月 5 日发售

看到“议会”这个词，估计很多玩家都会下意识地联想到《魔界战记》系列，不过在本作目前公开的同名系统中，“议会”不但将发挥着另外一方面的作用，甚至还和同伴的好感度以及收集要素存在紧密的联系，使玩家在体验更多隐藏内容的同时也能逐步强化队伍的整体实力。下面就让我们一起来了解它的运作方式吧！



■满足迪兰的要求可以进入王宫中的隐藏房间挑战 BOSS，胜利后获得他的专用武器。

议会具体流程

游戏中要举行“议会”的先决条件是必须推进剧情先收得所有的我方同伴，之后在此状态下移动一定的步数就会触发同伴“提出议题”的特殊事件。





①任命大臣

在举行议会前玩家需要先从我方同伴中挑选 3 人任命为大臣，而根据他们特定的身分和性格差异，不同角色会给出的议题也会存在很大差异，如果要完成游戏中总计 130 种以上的议题，肯定会颇费一番周折。

◀任命的大臣在完成一次“议会”的周期内是无法更改的，要优先满足谁的要求也是件让人头痛的事情。



②讨论议题

当同伴提出议题后，玩家就需要从不同的回答中选择最佳答案来回应他们的要求，从而影响议题最终的结果。



◀讨论过程有点类似于辩论，因此对玩家的日文水平也有一定的要求。

③完成议题

议题结果主要会对同伴的“信赖度”造成影响，如果顺利通过，同伴的信赖度会上升，同时玩家也可以挑战与其相关的隐藏事件来获得神秘奖励，而如果被否决，自然就会使同伴的好感度大幅下降，甚至还会导致不好的结局。



▲议题的最后会由除大臣以外的其他同伴来进行表决，不知道他们与玩家的信赖度是否会左右结果……

此议会非彼议会



阿库林

声优 齐藤千和

虽说是突然出现的神秘小女孩，但却拥有修复玛娜之门的能力。最崇拜的人是女主角法拉，所以每次睡觉前都会让她给自己读画册中的故事，而作为游戏中最后加入的同伴，她同样也是开启“议会系统”的关键人物。

议会触发事件

在目前官方公布的议题中主要是获得角色特殊装备的事件，通过这种途径获得的装备性能会远远高于直接从商店购买的物品，实用性不言而喻。

■某些事件中玩家还能了解同伴的过去。



[文：晴天]

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A

PSP 角色扮演 ■アンチイフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～ ■日版 ■日本一 Software ■预定 2009 年 10 月 22 日发售

[文：晴天]

日本一近几年终于开始在原创新作上寻求突破，而本次为大家介绍的正是即将在 10 月底登陆 PSP，以人偶、音乐为主要题材的幻想风格 RPG。可爱的人设和美妙的音乐是本作有别于《魔界战记》的最大亮点，只是现在还不知道它是否能继承“前辈”的光荣传统，成为史上最凶 RPG 呢？

主要人物介绍



米娅贝尔

声优 阿澄佳奈

游戏的主人公，为找回被魔王夺走的大姐的声音游走在各个圣堂，与她在一起的青年型人偶古蕾芙是一名歌唱家。

克拉拉

声优 后藤邑子

米娅贝尔的二姐，十分关心自己的妹妹，经常在其失落时为她加油打气，头上趴着的迷之生物莲特到底拥有什么能力呢？

康帕蕾拉

声优 能登麻美子

魔王的手下，同时也是米娅贝尔小时候的伙伴，她的出现形成了昔日友人剑拔弩张的局面，和她在一起的是一只犬型人偶马福莫福。

魔王奥罗斯

声优 中田让治

夺走歌姬莉莉·多鲁法声音的元凶，他的目的到底是什么，相信只有他自己才知道。

音乐是世界的主导

在游戏的世界中，音乐是支撑世界的原动力，在这里音乐可以直接转化为电气、火、动力等等，因此擅长歌唱的人偶就是人们生活中不可缺少的一部分。对于有音乐天赋的人，可以在养成所进行培养并授予“レイアラーク”的称号，优秀的レイアラーク将会成为“歌天使”在三百年一度的大祝祭上高歌，对世界的音律进行调整，而当代的歌天使就是多鲁法三姐妹中的大姐——莉莉·多鲁法。

多彩的战斗

游戏的战斗登场人数最多为 4 人，如何选择参战人员是玩家们需要考虑的事情，游戏中人类和人偶的战斗方式不同以及其他要素的加入都让战斗时的选择更加自由多变。



▲圆圈中的待机成员在战斗中是可以加入进攻的。



▲角色名字下方的桃心全部变黑后会被打飞至屏幕外。



▲类似于魔法一样的旋律卡片在战斗中的作用不可小觑。



▲在游戏中选择“あやまる（道歉）”后还需不断点击按键，在限定时间内得到敌人的原谅后才能顺利逃跑。

Wii | 瓦尔哈拉骑士 精灵传说 | 2009 年 10 月 8 日发售 除了在之前报道中公开的世界观和游戏的进行方式，目前官方也确认了游戏中存在多职业的育成系统，玩家可以利用他们各自的优点闯荡世界。另外通过宝石镶嵌武器的强化系统是玩家提升自身实力的主要手段，但由于镶嵌后的宝石不能更换，所以选择时要相当谨慎。

刺客信条 血族

PSP 动作 ■Assassin's Creed: Bloodlines ■美版 ■Ubisoft ■预定2009年11月17日发售


■本作的游戏画面相当出众。

不容错过的剧情补完!

2007年发售的《刺客信条》在结局处剧情戛然而止，而今年的续作中又将故事背景换成了文艺复兴时期的意大利，这两部作品之间需要一个衔接，而《刺客信条 血族》就是二者之间的桥梁。本作故事直接与前作衔接，不过现实中的影之主角Desmond Miles不会出现，游戏将完全从埃泰尔的角度进行。剧情演出部分将会比前作短很多，不过仍旧提供给玩家一个可任意探索的开放世界。而且由于故事发生在前作之后，因此埃泰尔一开始就拥有前作中获得的所有武器和能力。

本作中，圣堂武士已经占领了岛国塞浦路斯，埃泰尔的目标是刺杀其多名重要掌权者，削弱圣堂武士在塞浦路斯的控制力，最终将其驱逐。游戏方式与前作相同：攀爬墙壁、来到高处后俯瞰周围环境，然后在特定位置跳到下方的干草垛里，悄悄地接近敌人，接着用隐藏的腕刃将其悄然击毙。动作非常流畅自然，战斗也相当暴力。

由于PSP只有一个摇杆，因此在控制视点时较为繁琐，需要先按住L键，然后通过□△○×键移动方向，因此玩家在游戏中还是尽量少调视点为妙。本作也加入了《刺客信条II》的一些新要素，例如当埃泰尔抓住横梁边缘悬挂在空中时，还可以用另一只手抓住敌人，使其从高处跌落。根据玩家对前作的意见，本作在某些方面进行了改进，每一场BOSS战之后的对话场面都很短，不像前作一样漫长而无法跳过。


▲这一招攀墙抛人的招数有点德雷克的感觉。


◀看准时机按键反击是战斗的要点。

[文：阳光成员 清国倾城]

横行霸道 唐人街战争

PSP 动作 ■Grand Theft Auto: Chinatown Wars ■美版 ■Rockstar ■预定2009年10月20日发售

[文：阳光成员 清国倾城]

NDS高分大作强化移植PSP


◀剧情仍然是以插画的方式进行。

今年春季在NDS上推出的《横行霸道 唐人街战争》获得媒体的一致好评，然而由于这类暴力游戏与NDS的主要用户层格格不入，因此销量惨淡，Rockstar不得不制作了PSP版。

PSP版《唐人街战争》在内容上与NDS版几乎完全相同，主要是将原作中使用到触摸屏功能的一些迷你游戏进行改造，使用PSP的按键进行操作。画面上主要是提高了解析度，并未根据PSP的机能重新制作，剧情部分仍然采用了插画的形式。Rockstar还利用了UMD的大容量优势，为本作增加了几个新电台，音质也更加出色。

迷你游戏虽然改为按键式，不过仍然存在挑战性。比如在便利店里玩刮刮卡，就不能用触控笔对着屏幕刮，只能快速按×键，成功就可以获得金钱和枪支弹药。而在偷车时，首先要用类比滑杆将老式汽车方向盘下方挡板的螺丝拧开，对于新型汽车要移动PDA的线，先破解电子报警装置。除了这些迷你游戏的差别外，本作与NDS版区别不大。


■宽屏幕将会让玩家的视野更加开阔。


■没有了触摸屏，迷你游戏的难度将会更高。

星战前线 精英中队

多机种 动作射击 ■Star Wars Battlefront: Elite Squadron ■美版 ■LucasArts ■预定2009年11月3日发售

对应主机为PSP、NDS

跨越电影六部曲的无尽战争


■多人模式才是本作最大的乐趣所在。

《星战前线》是PSP在美国屈指可数的畅销游戏系列之一，之前推出的两作都有令人满意的销量，今年秋季系列第三作也将在PSP的大作潮中降临。本作的战斗分为地面战与太空战，你可以跳到停在地面的X-Wing战机里，然后飞入太空与敌机群战斗，甚至泊靠到太空飞船中。还有一些地面武器能够用来击落盘旋在近地轨道上的巨大战舰，例如Hoth星球上的反轨道离子炮。

本作总共有12张地图，都有各自的地面与太空关卡，而地面与太空的战争是在同步进行的。与前作一样，多人模式才是本作的亮点，本作支持6人无线联机，还有16人在线多人模式。将游戏打穿后可以获得新服装与载具贴纸。剧情上，本作跨越了整个《星球大战》电影六部曲，还有一些新增情节，玩家可以扮演由绝地武士克隆出来的帝国士兵X2。

[文：星夜]


■驾驶战斗机可以近地作战也可以在太空战斗。


■本作剧情将会跨越电影六部曲。

PSP | 异说 最终幻想 国际版 | 2009年11月1日发售　游戏主要增加了英文配音和更注重时间要素的"街机模式"，其次对角色性能的调整也促使大家尝试以往不曾用过的角色来进行战斗。当然玩过前作的玩家还可以将自己的记录继承到国际版中，继续朝更完美的收集目标发起冲击。



游戏时间：视喜爱程度而定
全成就／奖杯时间：一心取得成就／奖杯大概需要 30 小时

DiRT 2	Codemasters	竞速
多机种	尘土飞扬2	美版
	2009年9月8日　1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：12岁以上

《尘土飞扬 2》如期发售，游戏素质出众，带你领略最激情的拉力赛。游戏包括的场景非常丰富，从工业城市外围的现代化赛道，到完全融入自然场景的户外场景，沙砾、尘土和水是本作的主题，玩家将在遍布世界各地的 9 个场景之间巡回，其中包括中国的桂林地区，玩家将能看到阳朔、丽江、玉龙这些熟悉的地名。各个地区的赛道风格迥异，8 种赛事规则也浅显易懂，不同的车辆配合不同的规则，在同一赛道上也有完全不同的体验。游戏的线上模式也非常值得一玩，和世界各地的车手们一起体验最惊现、刺激的极限运动——拉力赛吧！

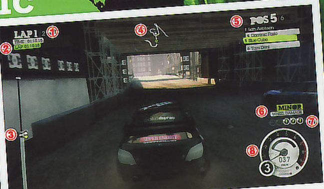
文 雷电　美编 木仙

基本系统 Basic

基本操作

PS3	X360	作用	英文
R2	RT	油门	Accelerate
L2	LT	刹车	Brake/Reverse
SELECT/R1	BACK/RB	即刻回放（线上为车辆复位）	Instant Replay/Reset to Track
L1	LB	变更视角	Camera
方向键／左摇杆		转向	Steering
右摇杆		巡视四周	Look Around
R3	RS	鸣笛	Sound Horn
△	Y	后视	Look Back
□	X	降档	Gear Down
○	B	升档	Gear Up
×	A	手刹	Handbrake
START	START	暂停	PAUSE

在游戏中可以选择 Options 中的 Control 随时调节操作设置，第一项 TRANSMISSION 为挂档设置，MANUAL SEQUENTIAL 为手动档，AUTOMATIC 为自动挡。以上配置为"Default"的默认设置，选择预设配置（CHOOSE PRESET），还可以变更为 PRESET 1 和 PRESET 2 两种较常用的设置，玩家也可以直接在当前设置下调节各个项目对应的按键。这里标出了每种



游戏画面

①当前圈数和总圈数
②当前所用时间，有些模式下有目标时间（TARGET）
③进程条，绿色的是你所处的位置，白色的小横条是 Checkpoint，通过检查点可以得知你当前的排名
④迷你地图，绿色的是你
⑤当前的排名和总车手数
⑥车轮损伤和引擎损伤
⑦闪回次数，一个圆圈代表一次
⑧仪表盘，会显示转速、档位、速度和换挡提示

©2009 The Codemasters Software Company Limited.All rights reserved.

闪回 FLASHBACK



继承自《GRID》的闪回系统基本没有太多变化，在单人游戏中，可以通过闪回来挽回之前数秒内犯下的错误。单人游戏中的任何时候都可以通过按下即刻回放键（PS3 版为 R1 或 SELECT，X360 版为 RB 或 BACK）开始回放，这时候可以和回放中进行相同的操作，在想要重新开始游戏的时刻按□/X 键，几张照片效果的画面后就又重新开始游戏了。

此功能的用法非常简单，也非常实用，在游戏中撞车后就马上按即刻回放键进入回放，可以暂停之后再调节时间，这样更加精确，找到撞车之前仍旧平稳行驶的瞬间按下□/X 键，这样就挽回了之前的失误造成的损失。根据开始比赛前选择的难度不同，单条赛道内可以使用的闪回次数也不同。

难度	闪回次数
EASY	5
CASUAL	4
SERIOUS	3
SAVAGE	2
EXTREME	1
HARDCORE	0

回放操作	PS3	X360
快退	左摇杆左 \L2	左摇杆左 \LT
快进	左摇杆右 \R2	左摇杆右 \RT
变更视角	L1\R1	LB\RB
观察四周	右摇杆	右摇杆
暂停	×	A
隐藏菜单	○	B
退出回放	△	Y
重回游戏	□	X

车辆调校 VEHICLE SETUP



在选择比赛时将 VEHICLE SETUP 选择为 ON，那么比赛读盘结束时、开始比赛前会显示车辆调校的菜单，一共有 6 项可调属性，每种有 5 个级别，默认为居中。调节后选择 CONTINUE 使用调好的车辆进行比赛，选择 RESET 可以恢复设置。

调校	方向	英文	效果
齿轮比 GEAR RATIO	长	LONG	更高的极限速度，但是加速会相对较慢
	短	SHORT	提高加速度，但是会让极限速度降低
车身下压 DOWNFORCE	低	LOW	牺牲转向能力增加极限速度
	高	HIGH	增加转向能力和转向后的加速度
悬吊 SUSPENSION	软	SOFT	增加抓地力，增加颠簸赛道上的稳定性
	硬	STIFF	减少抓地力，增加光滑赛道上的稳定性
车身高度 RIDE HEIGHT	高	HIGH	可以让车辆在颠簸的赛道上机动性更好，减少打滑现象的发生
	低	LOW	增加车辆在光滑表面的反映，容易转向过度
分速器 DIFFERENTIAL	弱	LOOSE	降低转向后的加速度，容易转向不足
	强	STRONG	增加转向后的加速度，但是容易转向过度
刹车偏向 BRAKE BIAS	前	FRONT	降低刹车时车辆的稳定性，不容易转向过度，但是容易转向不足
	侧	REAR	增加车辆操作性，刹车性能低，但是容易转向过度

调校车辆比较复杂，到底哪个趋势更加适合这辆车、这条赛道和自己的驾驶习惯，都需要自己亲自尝试，指导方向就是：

1. 在野外宽广的赛道上，转弯较少的赛道上，要提高极限速度，降低加速度；在弯道极多的场地赛就要提高加速度，这样出弯后可以更快地加到更高速度，因为弯道多，所以也不太会加到极限速度，所以可以牺牲极限速度。
2. 转向过度和刹车稳定性方面需要看赛道中弯道的性质，容易转向过度的就是转向更轻松，容易转向不足的就是转向较死，不容易原地打转。这就要根据车速和弯道的具体情况增加或降低转向能力了。

赛事规则 RACING DISCIPLINES

分数 SCORE

所有的赛事，按照排名 1 到 8 位所得的分数依次为：10、8、6、5、4、3、2、1，未完成赛道中途退出或撞毁车辆得 0 分。所有复数赛道的赛事都是将各个赛道的得分相加得到总分进行排名。

TRAILBLAZER

在长距离点对点的户外高速赛道上进行，多以狭窄的山路上下山为主题，经常会有连续的发卡弯等着车手挑战，对赛手的操作要求更高。间隔发车，允许超车，赛道大概 8 到 10 公里长。

RAID

多辆赛车同时出发，点对点的赛道，路途中会有粗糙的岩石、沟壑和树木等各种自然障碍物，还会有一些小的分岔路，之后又会汇合在一起，一般较短的岔路比较危险，较长的岔路地形更平坦。赛道长度多为 5 公里左右，最宽可达 30 米。

LAST MAN STANDING

比赛开始一段时间后，会开始第一次 20 秒倒计时，倒计时结束后，排在最后一名的车手将被淘汰，之后开始第二次 20 秒倒计时，一直如此进行下去知道剩下最后一名胜者。如果有车手的车辆撞毁会算作被淘汰，计时回到 20 秒。可以直接使用 Rallycross 和 Landrush 的环形赛道。

LANDRUSH

Landrush 是绝对的越野赛，赛道会建在体育馆、竞技场内或者直接在室外，均是行程较短的环形赛道，途中有非常多的崎岖弯路、跳台和悬崖。所有车手同时出发，所以第一个弯道非常危险，对第一个弯道的把握也非常重要。单圈 1 千米左右，20 米宽。

TIPS 线上规范守则：鉴于大量的撞车现象严重影响了游戏的平衡性，每个玩家的资料中都会有一个评定，一种是线上安全评定（SAFE RATING），一种是冲撞评定（IMPACT RATING）。如果你的表现不那么安分，其他玩家可是会知道的一清二楚哦！好好表现吧！一旦你被列为危险对象也不要紧，你可以通过规范的游戏方式重新获得安全评定。

GATECRASHER

车手的目的就是驾驶灵活的赛车在最短的时间内撞毁最多的门（赛道中央的黄色障碍物）到达终点。游戏开始时，玩家有一个倒计时，出发后时间开始减少，每撞碎一个门就可以增加2秒，到达终点时剩余时间最多的车手获胜。大部分的门都摆放在最佳路线上，也有一些会在直线路线上以Z字形排列，玩家不仅要以最快的速度驶向终点，并且还要时刻注意与门保持在一条直线上，高难度下要想取胜就必须一气呵成、一个不落地撞碎所有门。

RALLYCROSS

在非常窄的、高低不平的环形赛道中竞速，赛道混合了多种碎石、沥青和泥泞地表，速度快，车手要即时应对各种混合的环境，全程都非常紧张，场景四周有数以万计的观众观看。伦敦巴特西电厂就是典型的Rallycross赛场。赛道大约1到1.5千米长，20米宽，50%越野、50%沥青路面。

RALLY

越野赛中的顶级赛事——拉力赛，危险、刺激，是最考验车手综合驾驶技术的比赛。车手之间以一定的时间间隔发车（Staggered Start），以避免更多的车体碰撞，在多样化的地表和地形上奔驰，路程中包括美丽且未开发过的区域，充满野性和多样化的地形。拉力赛行程长，达到6千米长，10到14米宽，为点对点赛道，会有副驾驶提供路况信息，每个车手之间间隔10秒发车，任何时刻都允许超车。

DOMINATION

将赛道分为多个段落，车手要在赛道中跑数圈，但是每个段落都分别计时，并以最终到达终点时的最好成绩进行分数计算，加上到达终点排名积分所得的总分是评判排名的标准。比如分成4段的LA赛道的DOMINATION赛事，最终总分最高为50分，左侧的形成条每段上的圈号就是你的排名，右上角有动态的分数排名。有些DOMINATION的圈数非常多，要想获胜，除了要以尽量高的成绩完成各段各一次外，还要保持自己车辆的性能，不要撞太多次，以免后期无法正常开到终点。8名车手开3圈，可以直接使用Rallycross和Landrush的环形赛道。

菜单介绍 RV Inside Out



1.巡回赛 DiRT TOUR

调查桌上的巡回赛地图可以查看自己能够参加的赛事，包括各地的赛事和全球性的大奖赛。你也可以自己设置规则自由游玩（FREE RACE）或挑战时间模式（TIME TRIAL）。

2.我的东西 MY STUFF

自己拥有的一些东西和记录资料，包括任务（MISSIONS）、个人的状态（STATS）、奖杯（TROPHIES）、线上排行榜（LEADERBOARDS）、真实车手的友好度（RELATIONSHIPS）、辅助驾驶员（CO-DRIVERS），辅助驾驶提供的信息分为简要（SIMPLE）和技术（TECHNICAL）两种。

3.多人模式 MULTIPLAYER

进入《尘土飞扬2》的多人游戏模式，可以参加官方的排名赛（PRO TOUR）或自己组织比赛（JAM SESSION）。

6.我的赛车 MY RIDES

查看车辆收藏，如果是选定赛事后能看到所有可以参加该项赛事的车辆。总共有7大种类的车辆，不同的赛事要用对应种类的车才可以参加。性能指标有三个，分别是极限速度（TOP SPEED）、加速能力（ACCELERATION）和操作性（DRIVABILITY）。没有拥有的赛车可以直接购买，或者升级自己的车辆的套件从而适应新的赛事。

选定赛车后的选项分别为：选择该车比赛（SELECT FOR RACE）、车辆设定（CUSTOMISE）、车辆记录（STATS）和观察车辆（VIEW）。选择Customise可以给车体变更涂装（LIVERIES）、笛声（HORN）、仪表板玩具（DASHBOARD TOYS）和挂饰（WINDOWSHIELD TOYS），这些东西只要完成各个赛事并提升自己的等级就可以开启，选择挂饰时有两种选择：SELECT（为此辆车单独设置）、SELECT FOR ALL（将所有车辆都设置如此），如果嫌装饰玩具影响了车内视角的视野时就选择NONE关掉吧，X360版拥有一个独特的挂饰就是玩家的虚拟人偶（Avatar），非常有趣。如果不选择赛事，直接从拖车出来到户外可以在此查看所有车辆，没有购入的也可以直接购入。



5.开始比赛 RACE

在巡回赛地图处选好赛事后在这里选择RACE直接开始比赛。

7.新闻 NEWS

查看《尘土飞扬2》线上交流的各种新信息，包括线上锦标赛的信息、参加线上锦标赛、游戏的小提示和你的好友在游戏中的动向。

8.选项 OPTIONS

游戏的选项，可以调整操作（CONTROLS）、界面（HUD）、音频（AUDIO）和管理存档（PROFILE）。在管理存档的选项中可以变更玩家的姓名、性别、国籍和名字发音（AUDIO NAME）、关闭自动记录（DISABLE AUTOSAVING）和时间挑战模式中的赛道操作记录（SAVE GHOSTS），名字发音就是其他人对你的昵称，在游戏开始时也会要求玩家设置，选择自己喜欢的名字吧。



4.附加内容 EXTRAS

包括版权信息、下载内容和游戏中的影像，影像只能在拖车内的小电视上观看，包括各种比赛的介绍视频。倒数第三个隐藏的是纪念科林·麦克雷的影像，需要完成科林·麦克雷拉力赛才能开启。

巡回赛 DiRT TOUR

综述 SUMMARIZE

游戏中一共有9个大场景，每个场景中都有几条主赛道，数个不同类型的赛事将赛道进行分割、重新拼合形成各异的赛道，不同的赛事包括不同数量的赛道条数，完成赛事的全部赛道后通过车手获得的累计点数进行排名，不同的排名会获得不同数量的金钱，并取得经验值（XP），通过获得XP可以提升赛手的等级，提高等级才可以开启新的场景、新场景中的新赛事和游戏中的各种元素。不同的难度有不同的闪回次数限制，获得的金钱也不同，越高的难度获得的金钱就越多，闪回次数越少，但是对XP没有影响。

选择赛道后的选项依次为：难度（DIFFICULTY）、车损（DAMAGE，FULL为车损会对车辆性能产生影响，VISUAL ONLY则只是外观上的破损）、车辆调校（VEHICLE SETUP，是否在开始比赛前显示调校车辆菜单）。左下方会显示获胜后最多可以得到的资金和在一条赛事内可以使用的闪回次数；右下方显示当前难度下参加的比赛次数、获胜的次数和挣取的资金。



自由竞赛 FREE RACE

选择每个场景左下方的FREE RACE就可以进入自由竞赛，之后要设定比赛的规则。如图由上到下依次为赛事类型、赛道、车型、起跑位（GRID RANDOM为随机起跑位）和圈数。



时间挑战 TIME TRIAL

时间挑战模式顾名思义，就是挑战自己的极限，考验自己的驾驶技巧，选择赛道和车辆进行挑战吧！你正式开始挑战前，可以选择显示一个其他人的Ghost，以此进行比较。

开始挑战后，如果是环形赛道，那么你就会一直转圈，直到你选择退出为止；如果是点对点的赛道，那么完成赛道后会显示结果。时间挑战中你的车子不会受到损伤。闪回可以使用，但是一旦使用了闪回，哪怕只有一次，那么这一圈的记录就会视为无效。



赛事分类 DIVISIONS

如图所示，所有的小标签都代表一种新赛事，带有与防伪码类似的“1”标记的赛事为已经取得了第一名的比赛，带等级数字或问号的标签为待解锁赛事，左下方为自由竞赛和时间挑战模式。

9个场景中的数十个赛事被分为三个等级：新手级（Rookie Division），一星；专业级（Pro Division），二星，比赛难度提升，出现包括2条赛道的赛事；全明星级（All-Star Division），三星，最高级别的赛事，有些是包括3条赛道的赛事。

不同的赛事需要的车辆配置也不同，玩家一开始购买的车辆都是只适合新手级赛事的裸车（VEHICLE），直接就是新手级（ROOKIE GRADE），在进入高级赛事之后，这些车辆是无法直接使用的，你需要升级到专业级（Pro Grade）或全明星级（ALL STAR GRADE）。另外，拉力赛也需要独有的拉力转化套件（RALLY PACK），才可以让你的赛车参加。所有的套件只要购买一次就可以自由转换。

当玩家达到一定的级别之后，会开启X-Games和世界巡回赛事（World Tour），X-Games在地图上方的墙壁上，一共3个：欧洲（Europe）、亚洲（Asia）、美国（America）；世界巡回赛事在地图的右侧，需要玩家完成纸片上标明的任意一个资格赛事（QUALIFIERS）才会开启。



人际关系 RELATIONSHIPS

通过你在赛事中的表现，拉力赛圈子中的明星们和你的关系也会变化，从注意到你，到好朋友，到尊重。这不单单是本作用明星的面孔吸引玩家的一种手段，实际在游戏中也是有一定用途的，一些场景内的组队赛事（Team Event）需要两人参赛，玩家选择这种赛事后需要邀请一位明星作你的队友，如果他们只是刚刚注意到你，那么很有可能拒绝你的组队邀请哦！组队赛中，比赛结束后以两人成绩的总分计算队伍排名。

另外，还可以与这些明星进行对决（Throwdown），完成场景内的一定数量赛事后，就会出现该场景内的对决，开始对决的人物头像图标显示在普通赛事图标下方，分为三种：

1.ONE-ON-ONE THROWDOWN，直接的对决比赛，一对一的对决。

2.SHOOTOUT THROWDOWN，取得这个多人赛事的前三名即可获胜。

3.TIMED THROWDOWN，对手以一个非常好的成绩跑完该赛道，你要挑战该赛道并超过对手的时间。

TIPS PS3版玩家在全程回放中（比赛结束后选择View Replay），可以按PS键打开游戏中XMB，选择照片下的保存游戏图片截图。

多人模式 Multiplayer

游戏的多人对战模式也是其重点之一，除了局域网联机外，通过服务器可以和世界各地的车手进行比赛。线上模式分为官方排名赛（PRO TOUR）和玩家自定义的即兴赛事（JAM SESSION）两种。

专业巡回赛 PRO TOUR

这里有单独车手竞赛和组队竞赛：前者玩家都各自为伍；后者会组成1到4人的小队进行团队赛，以队伍总分分出胜负。赛事则被分为3大类：

1.TIME BOMB 包括拉力赛（Rally）和TRAILBLAZER，游戏中会和其他车手同时起跑，但是不会有实际的碰撞发生，这适合想要真正挑战自己的驾驶技术的玩家。

2.SKIRMISH 包括RAID、LANDRUSH和RALLYCROSS这些同时发车的竞赛，而且车辆之间会发生完全的碰撞。

3.RUCKUS 特殊规则比赛，包括DOMINATION、GATECRASHER、LAST MAN STANDING这三种。

4.TOTALITY 这并非单独的分类，而是会出现以上所有赛事的大集合式选项，适合什么赛事都可以参加的车手。

即兴赛事 JAM SESSION

这里，你可以和朋友商量好共同希望参加的比赛，设定赛事的详细规则，也可以寻找世界各地的自定义规则玩家共同游戏，选择QUICK JOIN会自动加入到最火爆的赛事中；选择CUSTOM JOIN会允许你设置一些过滤条件并选择自己想要参加的赛事；选择CREATE GAME可以创建自己的赛事，邀请朋友一起游戏，或者等待其他玩家加入。这个模式中你不会获得在线经验。

线上升级 LEVEL UP

在线上游戏会有一个线上声望等级（Online Fame Level），通过获得声望值（Fame Point）进行升级，简称FP。可以通过以下三个方法获得FP。

1.在线任务ONLINE MISSION

和单人模式中的任务相同，完成任务获得FP。

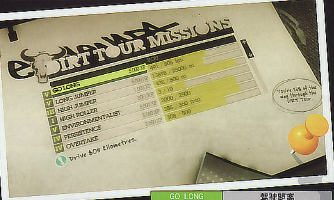
2.专业巡回赛事PRO TOUR RACE

加入官方服务器上的各种赛事，通过完成比赛获得FP，只要能完成赛事就可以得到FP，所以再烂的车手也可以升级，就是快慢不同而已。取得好的名次会得到更多的FP，参加比赛的选手越多，FP也越多，当然最多参赛者还是8人。

3.锦标赛TOURNAMENT

每周都会更新不同的挑战，如果你达到参赛标准，就可以参加锦标赛了，可以通过联网并查看新闻（NEWS）取得赛事信息。完成它们可以得到FP，还有机会获得额外的奖励！

任务 MISSIONS



任务分为单人模式（DiRT TOUR）和在线模式（MULTIPLAYER）两种，任务条件基本相同，但是分开计数。每个任务都有5个等级，在完成当前等级的任务之后会开启后续的等级，也就是继续达成任务的要求完成任务，完成任务后可以获得XP。

GO LONG	驾驶距离
LONG JUMPER	跳跃距离
HIGH JUMPER	跳跃高度
HIGH ROLLER	在空中翻滚车辆的圈数
ENVIRONMENTALIST	撞毁场景中的道具个数
PERSISTENCE	竞速时间，驾驶赛车的精确时间
OVERTAKE	超车次数
TWO WHEELER	双轮前进时间
DORIFTO	漂移距离
SPIN DADDY	水平旋转车辆圈数
FLASHBACK	使用闪回功能次数

驾驶技巧 Driving Technics

关于赛车游戏的操作技巧，那可谓非常繁多，而且很多都是只可意会不可言传的，需要玩家在实际游戏中自己寻找手感。但是总体来说还是有一个大方向，根据这个方向自行修炼，中等难度下完成游戏应该不是问题，要想真正达到达人水平，那么一个好的方向盘自然必不可少，观看、学习高手的录像也是途径之一。在开始游戏前，你要先找到一个定位，是要随便玩玩，体验一下火爆刺激的拉力赛即可，还是要真正地研究这个竞速游戏，体会其中的每一个细节，如果是后者，那么就先到OPTIONS中将挂档方式设置成手动档，如果是前者，那么可以尽情选择中等甚至简单难度，以自动档轻松完成赛事。

为什么要选择手动档?

手动档和自动档的争执虽然从未停止，到底哪种方式更适合你，其实也并无定论，只有你愿意去“费这个劲儿”还是不愿意。手动档玩竞速游戏并不难，而当你真正掌握了升降档的这个操作之后，会发现自动档玩竞速游戏是一件非常疲劳的事情，不是操作的疲劳，而是长时间盯着赛道，偶尔左右转一下方向的这种游戏方式很平淡，会产生疲劳。手动档的好处有很多，更快地加速度，更好地控制车速，帮助转向，通过升降档产生离心力或改变牵引力摆脱车体打滑等等。



手动换档的方法

速度升上去之后升档位，速度降下去之后降档位，这是所有人都知道的常识。实际上，档位到底是干什么的？为什么变更档位之后会提升速度，如果不变更就会卡在一个较低的速度无法提速呢？因为换挡改变的是齿轮。而换挡并不是根据速度的大小换的，而是发动机的转速，当发动机达到一定的转速时，升档才可以最有效地提高速度，而如果发动机降到一定的转速以下，只有降档后才能让发动机的马力继续发挥作用。

最简单的升降档方法就是关卡屏幕界面的表盘上的提示灯，平时提示灯不亮，当闪黄灯时就是升档的最佳时机，当出现红灯的时候就说明你已经过了升档的最佳时机，这时候当然更要提升档位。黄灯闪烁在一个转速区间内，这期间换档都是不错的选择，而具体什么时间升档最合适，就要看下一种方法。

看转速表升档，转速表上的个位数字的单位是“千转”，每辆车的最大转速不同，换档的转速区间也不同，最简单的理论是当转速针到达最右侧红色转速区域之前的瞬间升档，可以达到最佳的加速度，而实际上，每一级档位的最佳换档转速都是不同的，也就是并非以红色区域为最佳，这就要在实际游戏中进行摸索，在平坦的道路上踩住油门后，看加速度的变化，当表针已经快接近红色区域且加速度变慢（也就是速度增加慢）的时候，就是换挡的时机了。



降档则相对更简单一些，在踩住刹车的时候以速度下降的频率按一定规律降档可以保持车体最稳定，可以在加速时观察最佳升档时机，这些时候的速度数字就是降档时的指标了。当然，因为刹车时速度下降非常快，所以很难非常准确的降档，但是更精确的降档可以更有效率地刹车。

以上是在直线上的基本升降档方法，实际上，具体合适升降档的时机根据地形不同和配合各种弯道的战术也有着天差地别的变化，何时升降档将直接影像到转向的方法。

另外，有一条基本的原理，那就是“先提速，再升档；先减速，再降档”，当发动机没有达到既定的转速却挂上了不适合的档位，那么车子就会出现各种不稳定的现象，这是在正常地行驶中不允许出现的情况。当然，一些漂移就是建立在这种不稳定现象之下的，这就属于额外情况了！

起步

起步方法比较多样，理论上讲，在倒数开始阶段，前两声将油门踩到最大，预热发动机，当第三声响起时松开一点油门并尽量让转速保持在红色区域前的临界点，这样，当开始的哨声响起时车子会以最佳的速度驶出，之后，转速会有一个小的下降，然后会再次回到临界点，这时候就可以上升到二档了。

其他的，诸如先预热发动机，当第三声响起时彻底松开油门让转速降到最低，开始哨响起时，逐渐踩下油门（不要一次踩到底），让发动机缓缓发动，可以最有效地避免车子打滑，并得到较好的起步。



实际拉力赛中，因为场地地面和车辆发动机扭矩之间的关系，2档起步变为可能，尤其是一些泥泞的赛道，2档起步可以得到更好的加速度。部分拉力赛可以在开始哨前就挂上2档，那么就不要犹豫了，挂上二档并踩住油门，等待哨声响起你就高速驶出了！



转向

本作属于真实系赛车，转向时自然不能像《山脊赛车》或者卡丁车一样松一下油门或者按一下甩尾键（其实就是手刹）就划出漂亮的弧线漂移过弯。在《尘土飞扬 2》中，你要老老实实地减速过弯！漂移也是建立在降低速度到一定限制数字以下才能发动的技巧。

对于正常行驶，不使用漂移的方法的话，对于同一辆车，每一个弯道都有一个通过它的最大速度，如果超过这个速度，那么车子就会出现转向不足的情况。入弯前的刹车时机要根据转向所能承受的最大速度和自己的车辆的刹车性能综合判断，一定要确保以低于最大速度的时速入弯并开始转向。转向时，打方向也有很深的学问，在大转弯时，一把打死方向，车体一定会在最终阶段开始打滑，逐渐打方向才能得到最好的效果，如果是用方向键，那么点按是必须的。

在出弯时，为了达到最大的出弯速度，很多人喜欢按住油门，认为这样可以给足马力，但是实际不然，过大的牵引力会让刚刚或者还未摆脱离心力的车身陷入因为车轮抓地力不足而出现的打滑现象。避免打滑的方法也是轻踩或者点按油门，逐渐将油门踩到最大才能让车子进入平稳行驶的阶段。防止打滑的方法还有快速挂高档位，这样虽然会损失一定的速度，但是不失为一种补救措施。

过弯的一切目的都是“以最高速度出弯”，而不是“以最高速度入弯”，因为入弯阶段的行驶距离短，即使速度快也不会为你节省多少时间，而出弯后的速度如果不足，就会严重拖慢你的进程！因为拉力赛对于赛道最佳路线的选择的重要性要远远低于正规赛道赛，所以普通的弯道，将“外－内－外”这样的路线大致保持住就可以了（“外内外”及入弯时贴近外道；弯道中转向时贴近内道，也就是弯心；出弯时贴近外道，这样是最平滑的弧线，需要转过的角度最小，速度损失也最小），对于 S 型弯道和更复杂的弯道来说，选择最佳路线不如选择最佳漂移方法。

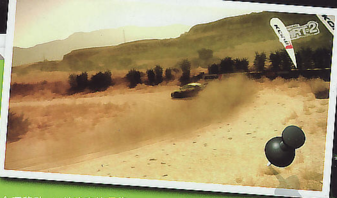
TIPS 只要找一辆速度较快的车，找一个宽敞的赛道给足油门按住方向就会开始原地转圈，一会儿就可以完成全部等级的 Spin Daddy 任务。

漂移

不以普通方法过弯，而是更早地将车身方向调整到（或者接近）出弯后要继续行进的直线道路的平行线上，然后让车体侧滑到出弯后的直线赛道上，以一定方法重新拾回抓地力并开始直线加速度，这是漂移的最基本表现。漂移的目的就是更早地将方向转好，在更早的时刻进入直线加速度，从而得到最高出弯速度。

做出漂移动作的方法实在太多了，《尘土飞扬2》作为拉力赛，沙粒、泥地、水洼等阻力各不相同的地面让车轮的抓地力更加难以把握，在不平整的路面上，车轮更容易打滑，打滑其实也就是我们要的漂移效果中的一个阶段，这就让一些普通的转向也附带了漂移的属性，也就是说不想漂也得漂。

控制漂移中的车辆就要把握好方向盘和油门，最基本的漂移就是松开油门，大幅度向希望转向的方向打方向盘（也就是让车轮偏向转向方向），这时候车子就会因为惯性开始打滑，当车身转过一定角度后，将车轮方向重新和车身之间的夹角逐渐变小，慢慢踩下油门，让车子重新拾回发动机的牵引力，剩下的就是轮胎抓地力与车身的惯性之间的较量，当牵引力获胜时，车子就会重新回到车轮抓劳地面后的新方向，一个漂移动作也就完成了。



“松油门”的这个操作其实目的是让车子在瞬间失去当前的牵引力，实际操作中有更多的方法实现，包括普通的松油门，踩刹车，拉手刹，油门、刹车同时踩，不松油门、不踩刹车，直接降档，或者混合方法。

直接降档的方法适合较小的弯道，快速降一档之后立刻升一档，中间打方向可以让车子做出比踩住油门更大一些的转向；快速降两档然后升一档可以出现明显的漂移。

松油门并配合不规则升降档可以做出比较稳定的漂移。

在降低到一定速度以下后，使用手刹也可以发生较大的转向，从而做出漂移动作，但是不要在极高的速度下拉手刹，否则车子会完全失去控制飞出赛道。

对于拉力赛这种不确定性极强的危险竞速比赛，漂移是在特殊场地的特殊地表之上必须要完成的动作，其实就是车手的技巧与车体打滑之间的较量，如何克服打滑并在最短的速度内恢复牵引力加速并提高到一个较高的速度是所有车手追求的目标，这个目标没有最好，只有更好。

环境应对

水洼，进入水洼后车子会失去速度，所以一定要降档以达到最佳牵引力。如果不是横着拦住赛道的水洼，能躲过就尽量躲过，过弯时贴着水洼的边缘行驶是最佳路线，当后面有要绕内道超车的对手的话，靠近水洼会是对他的考验，选择进入水洼保证更短距离超车，还是绕外道超车，抑或不要轻举妄动而是紧紧跟随，这都是对对手的挑战。除了减速之外，在车内视角时，如果挡风玻璃还没有彻底碎掉，那么进入水洼后溅起的水花会打在车窗上，使得你在一段时间内无法看清前方的道路，所以在进水前要配合小地图看清前面的路，如果没有把握，就切换到其他的视角吧！

高低地势会产生必须跳跃的地形，在空中你是无法对车子进行转向的，而且车身如果不和地面平行的话，跳起后会更加倾斜，落地时就会完全失去控制，所以在车身跳起前一定要调整好车身与赛道的角度，可以适当减速，也不要冒然起跳，否则等待你的只有撞车。落地时也可以适当松开油门，有必要的时候要踩刹车，以应对落地后紧跟着到来的弯道，或者避免轮胎并未牢牢抓地就高速旋转而发生打滑现象。

一侧是山脊、一侧是悬崖的狭窄道路不容你打滑、转向过度或不足，车轮压倒山脊下的碎石就会让你的车子侧身飞起，开到另外一侧的悬崖就会跌入万丈深渊，不要贸然提升到高档位，保持能够对付所有弯道的较低的车速，不撞车是你要做的惟一的事情。

撞车

撞车是竞速游戏中最常发生的事情，包括你与环境、障碍物的碰撞和你与其他车手的碰撞。单人游戏中，可以通过闪回功能弥补撞车的失误，没有闪回功能就要承担撞车的后果。撞车后车的外观会受到损伤，如果在开始游戏前，将DAMAGE设置为FULL的话，除了外观之外，轮子（WHEEL DAMAGE）和引擎（ENGINE DAMAGE）两部分也会受到损伤，它们会表示在屏幕右侧的仪表盘上方，损伤程度分为较小（MINOR）和较大（MAJOR）两种，前者会轻微影响你的车子的性能，后者会严重影响，如果赛程还有大半，而受到了较大的损伤，那么你就应该不会得到太好的成绩了。



拉力赛中，与其他车手的赛车相撞是非常不明智的选择，这会对双方车手的人身安全造成威胁，也会同时影响两个人的成绩，这也是为什么拉力赛要分时发车的原因。但是在多辆车同时发车的其他赛事中，撞车是游戏里不可避免的一个元素，为了达到更好的成绩，将其他车子撞出原定线路，可以让其不再对自己产生威胁，也可以避免他先撞你。先将车头偏向对手的车身，以一定角度碰撞对手的车会让对手偏离轨道，并且因为自己的撞击，自车又会回到原定轨道，所以先发制人是很必要的手段，当然撞车会有各种后果，两败俱伤的可能性非常大。多一事不如少一事，能避免自然要避免。线上对战的多人游戏模式中，为了不耽误玩家时间，所有玩家会同时发车，但是其他车手都不是实体，只能看到影子，并不会有相互间的接触，而其他模式中，撞车现象非常严重，有些人恶意撞车，在第一个弯道发生连环相撞，所有车辆都堵在一个地方的情况非常多见，这在一定程度上让游戏的线上模式变得不是那么友好，但是这也不能全怪那些暴力的玩家，8辆赛车同时起跑，一次只能通过2辆车的弯道让人如何对付？撞！只能撞……

要想避免撞车，要么就有足够的把握，一开始就跑到最前方，当然这很有难度，起跑大家都差不多；要么就慢慢起步，跟在大部队后面，等它们在第一个弯道撞完之后从空隙溜过去；最重要的就是一旦自己领先了，就要保持下去，千万别让后面的碰碰车追上你，这还是要有过硬的驾驶技术！

辅助驾驶

在拉力赛中副驾驶也功不可没，点对点的长距离赛道很难完全记住所有弯道，副驾驶的领航作用必须要好好利用。游戏中，在高度集中的驾驶过程中，要对付一个个紧密相连的弯道，很难抽出时间看屏幕上方的迷你地图，坐在你身旁的副驾驶的弯道报告是你最重要的信息，听引擎声调整档位，听副驾驶的报告应付弯道，竞速过程中不能响起背景音乐。

副驾驶报告的弯道是在车手继续驾驶数秒钟之后才会遇到的，所以是提前预报，对弯道的描述包括以下几个部分：

1. 首先是弯道的转向，这个比较容易，就是左右，“Left”、“Right”。
2. 之后是弯度，以数字表示弯度大小，对于弯度的具体数字与实际情况的对应程度，每个赛手和副驾驶有着不同的协商结果，一般情况下，会用数字 1 到 10 来表示弯道，数字越小弯度越大，这 10 个数字就划分了 180 度之内的角度，而游戏中太小的弯是不会报的，最小的弯是从 6 开始，其实 6 度弯相当与一个 20 度左右的弯道，于是我们可以将游戏中的弯道用表盘上的刻度来划分，直线路段的正前方看作是 6 和 7 之间的一个数字，可以看作 6.5，之后所有的弯道都是 7 以下的数字表示，角度和表盘刻度相符，比如 3 基本就是一个 90 度弯，而 2 就基本相当于一个死弯，1 则是真正的发卡弯，而发卡弯一般不会报 1 度弯，而直接报“发卡弯（Hair Pin）”。实际的弯度还要车手自己去赛道上体验。
3. 接着是弯的距离，留在最后报是为了让玩家知道弯度后最精确地了解弯的距离，一般会是几十米远，最长为 100，超过 100 米则不会报告，英文就是数字，例如“Fifty”、“One hundred”。
4. 如果弯后地表发生变化也会报告出来，包括沥青（Tarmac）、沙砾（Gravel）、雪和冰（游戏中没有后两种），水洼（Water）、狭窄路段（Narrow）、桥（Bridge）、跳跃（Jump）等等也会报告出来。
5. 碰撞使车体受到损伤后，副驾驶也会报告车体情况，如果不是大挨会报告“仅仅是擦伤（Just Scratch）”，车轮或引擎受到伤害会提醒你注意。

一般的行驶中，最多报告的就是前三种，例句“Left three，fifty”（50 米后会遇到左三度弯），“Hair spin left，one hundred”（100 米后会有发卡弯）。如果是连续弯，就会顺次报出弯道的转向和弯度。

要想开好拉力赛，听懂副驾驶的路况报告非常必要，但是要想听懂副驾驶的语言，还是要有一定的英语基础的。好在句子并不复杂，只要听懂弯道部分就会有非常大的帮助，各位加油吧！

通过完成赛事可以开启的车辆

Colin McRae R4	赢得 X-Games Europe
Mitsubishi Lancer Evolution X	赢得 X-Games Asia
Subaru Impreza WRX STi	赢得 X-Games America
Ford Escort MKII	赢得所有的 X-Games 赛事
MG Metro 6R4	赢得所有的 X-Games 赛事
Ford RS200 Evolution	赢得 Rally Cross World Tour
Dallenbach Special	赢得 Trailblazer World Tour
Mitsubishi Pajero Dakar 1993	赢得 Raid World Tour
Toyota Stadium Truck	赢得 Landrush World Tour
1995 Subaru Impreza WRX STi	赢得 Colin McRae Challenge



DiRT 2 奖杯/成就

名称	取得方法	奖杯	成就
Perfect finish！	取得所有其他的奖杯	白金	—
Rookie Coming Through！	开始一场 DiRT Tour 比赛，单人模式必得	铜	10
Nailed an Event	获得一次胜利	铜	10
Head Over Wheels	在比赛中让车子翻滚，并且仍旧获胜。选最简单模式，调到只有外观损伤，找一条山道赛道，比如 Croatia，翻车后继续追赶并获得第一，注意，翻车后不要使用闪回	铜	10
Gut It Out！	不获得单场比赛胜利赢得赛事，找一个两条赛道以上的比赛，每次都取得第二名，运气好的话可以获得赛事第一。或者选一个和明星组队的团队赛事（Team Event），明星得第一，你取得后面的名次，赛事最后通过总分取得团队第一名	铜	10
Two Cups One Girl	和同一位女性队友完成两场团队赛事（Team Event），每次都选择同一个女明星就好	铜	10
Terminated！	在 140mph（225km/h）的时速下将自己的车子撞毁。选择 Utah 的 Trailblazer 赛事，选择 BMW Z4M Coupe，可以轻松达到 140mph，之后撞毁车子	铜	15
Gnarly！	在冲过终点时最多两轮着地，选择 Baja 的环形赛道赛，会轻松地四轮腾空过终点	铜	15
Dialled In	使用调整过的赛车赢得一场比赛，如果不熟悉调车，就调一下 Ride Height，这个影响比较小	铜	5
Keep It Clean！	不撞车取得一次 DiRT Tour 巡回赛的胜利	铜	20
Gate Crashed！	在 Gatecrasher 比赛中撞碎每一个门	铜	10
On The Bubble	在 Last Man Standing 模式中的每一轮淘汰倒计时中都保持倒数第二的位置，并在最后取得胜利，也就是要仅仅跟在倒数第三名的后面，一旦最后一名被淘汰就迅速超过前面的车	铜	15
Dominated！	在 Domination 比赛中得到 50 点总分，也就是 4 个段落都获得第一，并且第一个冲过终点	铜	15
For Colin	获得科林·麦克雷挑战赛（Colin McRae Challenge Event）的胜利	金	75
The Full Set	驾驶游戏中全部的 35 辆车，需要大概 500 万购买所有的赛车	银	30
Big Bucks！	获得资金 $999999	银	25
Jet Setter	在 9 个地区分别获得一次胜利	铜	15
You're The Best, Around！	在游戏中的每条赛道上都取得一次胜利（任何游戏模式）	银	20
In His Footsteps	在 DiRT Tour 巡回赛中取得 25 次拉力赛（Rally）的胜利	铜	25
Dedication	在 DiRT Tour 巡回赛中取得每个赛事的胜利，一共 100 个	金	80
Pro	取得一场专业级（PRO）比赛的胜利	铜	15
All-Star	取得一场全明星级（All-Star）比赛的胜利	银	25
Getting A Reputation	在 DiRT Tour 巡回赛达到 15 级	铜	15
As Good As It Gets	在 DiRT Tour 巡回赛达到 30 级	银	30
World Tour Winner	完成所有的世界巡回赛事（World Tour）	银	50
Piece Of Cake	赢一场 Throwdown	铜	10
That All You Got？	赢一场 Timed Throwdown	铜	15
Whose Backyard？	在对决中战胜 Travis Pastrana	铜	15
Mirra Image	在对决中战胜 Dave Mirra	铜	15
Block Party	在对决中战胜 Ken Block	铜	15
I like a Challenge	赢 12 场 Throwdown	铜	20
Friends For Life	和一个明星成为朋友	铜	10
Aren't You Popular！	和 4 个明星成为朋友	铜	15
Best Friends Forever！	和所有明星成为朋友	银	30
Just Drive！	不开启任何成就／奖杯的前提下行驶 100 英里（161 公里），在完成所有容易取得的奖杯之后就会不自觉的取得它	铜	15
X-Games Europe Champ	在 X-Games Europe 中取得第一名	铜	20
X-Games Asia Champ	在 X-Games Asia 中取得第一名	铜	25
X-Games America Champ	在 X-Games America 中取得第一名	铜	30
X-Games Champ！	在所有的 X-Games 赛事中取得第一名	金	50
Showboating	在取得前面两场 X-Games 赛事的胜利后，在 X Game America 中取得第一名后开启	铜	20
线上成就			
I Ain't Afraid Of No Ghost！	下载一个 Ghost，并且超过 Ghost 的成绩，在 DiRT Tour 巡回赛中选择任意地区下面的时间挑战模式，选一个存储位置，在排行榜上最低的位置下载一个 Ghost 选择 Continue，战胜它	铜	10
Five Of Your Best	取得 5 场线上模式的官方排名赛的胜利（Pro Tour）	铜	15
Mix It Up！	在线上模式中玩过每一种规则下的赛事，可以在 Jam Session 中自己顺次创建各个规则的赛事各一次	铜	15
Rush Hour	在线上官方排名赛（Pro Tour）中的一场比赛内战胜 7 名对手，也就是说要在 8 人比赛中取得第一名	铜	10
Tourney	在菜单中选择 NEWS，并参加锦标赛（Tournament），完成 4 次锦标赛取得，一般要等一段时间才会出现新的锦标赛	铜	20
With Great Honor	在线上模式中获得“Cautious”的冲撞评定（Impact Rating），不和任何车手碰撞连续完成几场比赛取得，必须是车辆可以发生碰撞的赛事才算数，可以在和好友自定义的比赛中获得	铜	15
Famous	线上等级达到 15 级	铜	20
Notorious	线上等级达到 30 级	银	40

TIPS 线上公平竞争：如果你在线上进行了不公平竞赛（UNFAIR PLAY），比如在游戏中一直逆行或者许久停在原地不动，那么你就会失去这场比赛的资格，名字上会有一个黑色标记，其他玩家可是会轻易看到的哦！这期间你不能与其他人进行交流，而且也不会得到任何 FP。不过也不用太担心，比赛结束后会恢复资格。

文 Jecht 编 晴天 美编 忽悠悠

ポケットモンスター 金 ハートゴールド
ポケットモンスター 銀 ソウルシルバー



于 1999 年发售的《口袋妖怪 金·银》曾经取得过超过 700 万套的销售成绩，而正由于它是系列中销量最好的一部作品，所以为了让大家重拾过去的美好回忆，任天堂官方终于决定在事隔十年后将它移植到现在红透半边天的 NDS 主机上。这次游戏除了在画面以及内容上进行大幅度强化外，本作在操作上的成功变革也成为了吸引新玩家的关键，相信老玩家应该也能获得超越前作的感动吧！

口袋妖怪 心之金·魂之银	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー		日版
2009年9月12日发售	1～2人	4800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
十字键	人物/光标移动
A	确定/对话/调查
B	取消
X	游戏菜单
Y	快速使用道具
L	*



注：可在设置更改中改为和A键相同作用。

游戏菜单

ずかん（图鉴）	随时查看已经获得的PM信息
ポケモン（PM）	查看队伍中PM的状态、变更队列以及让PM携带指定道具
バッグ（背包）	存放和使用游戏中获得的各种道具
口袋齿轮（口袋通讯器）	查看游戏中的地图、打电话以及收听广播
IDカード（ID卡）	查看玩家的基本信息以及获得的徽章数
レポート（报告）	保存游戏进度
せってい（设定）	更改游戏中的各种设定

口袋妖怪详解

获得方法

游戏中玩家要携带属于自己的口袋妖怪（以下简称为PM）进行冒险，而除了初始获得的PM外，其他PM（合计493种）都需要玩家在游戏中使用其他方法获得，主要途径有以下五种：①在野外遭遇野生的PM后使用精灵球捕捉，这是游戏中获得PM最主要的手段；②由已经获得的PM进化；③完成特殊事件后获得；④使用Wi-Fi与其他玩家进行交换；⑤官方举办的特殊活动中赠送。其中除了第五种方法对国内玩家基本上只有怨念外，其他四种方法都可以在游戏中实现。另外在捕获时要根据不同的情况来使用不同的精灵球才会达到满意的效果，基本的原则是捕获时尽量将野生PM的体力降低以提高成功率。



精灵球

精灵球是捕获野生PM的必需品，除了游戏中可以买到大部分外，有少部分稀有的精灵球需要玩家自己制作或通过特殊条件获取，具体情况可参看下表：

全精灵球一览

①捕捉几率以モンスターボール为准；
②特效的精灵球要符合条件才会产生捕捉几率补正。

名称	效果	捕捉几率补正	获得方法
モンスターボール	–	1.0	200元购买
マスターボール	捕捉几率100%的球	–	特殊事件获得
ハイパーボール	–	2.0	1200元购买
スーパーボール	–	1.5	600元购买
ネットボール	对水系和虫系PM有特效	3.0	1000元购买
ネストボール	对等级低于LV30的PM有特效	1.0～4.0	1000元购买
リピートボール	对已经捕获过的怪物有特效	3.0	1000元购买
タイマーボール	随着战斗回合数（最大30）而增加捕获率	1.0～4.0	1000元购买
ゴージャスボール	捕获后怪物的亲密度上升	1.0	1000元购买
プレミアボール	–	1.0	一次购买10个モンスターボール后赠送
ダークボール	对夜间出没以及洞穴内的PM有特效	4.0	1000元购买
クイックボール	第一回合使用补正率最高	5.0	1000元购买
ダイブボール	对使用钓竿钓上来的PM有特效	3.5	从GBA卡带传送
ヒールボール	回复捕获后PM的HP	1.0	300元购买

サファリボール	在狩猎区使用捕获率上升	2.0	500元30个
レベルボール	对手比自己的PM等级低时捕获率大幅增加	2.0~8.0	使用红色柑果制作
ムーンボール	对需要“月の石”进化的PM捕获率上升	3.0	使用黄色柑果制作
ルアーボール	对使用钓竿钓上来的PM有特效	3.0	使用蓝色柑果制作
フレンドボール	捕获后PM的初始亲密度大幅上升	1.0	使用绿色柑果制作
ラブラブボール	对手PM为我方的异性则捕获率大幅上升	8.0	使用粉色柑果制作
スピードボール	对速度高于一定值的PM有特效	4.0	使用白色柑果制作
ヘビーボール	对体重高于一定值的PM有特效	−	使用黑色柑果制作
コンペボール	捉虫大会专用球	1.0	−

性格

性格主要影响 PM 的五项能力，不同性格修正的能力类型也会有所差别，而在“ポケモン”一项中玩家可以在 PM 的状态中查看其性格（上屏显示为红色的部分），具体情况可参考下表：

性格修正效果

性格类型 / 修正能力	こうげき（攻击）	ぼうぎょ（防御）	とくこう（特攻）	とくぼう（特防）	すばやさ（速度）
おとなしい（听话）	−	×	−	○	−
しんちょう（身体）	−	−	×	○	−
なまいき（自大）	−	−	−	○	×
おくびょう（胆小）	×	−	−	−	○
せっかち（小气）	−	×	−	−	○
ようき（活泼）	−	−	×	−	○
むじゃき（单纯）	−	−	−	×	○
さみしがり（寂寞）	○	×	−	−	−
のんき（慢性）	−	○	−	−	×
ひかえめ（客气）	×	−	○	−	−
おっとり（大方）	−	×	○	−	−
いじっぱり（性格强）	○	−	×	−	−
やんちゃ（任性）	○	−	−	×	−
ゆうかん（勇敢）	○	−	−	−	×
ずぶとい（大胆）	×	○	−	−	−
わんぱく（顽皮）	−	○	×	−	−
のうてんき（轻浮）	−	○	−	×	−
うっかりや（马虎）	−	−	○	×	−
れいせい（冷静）	−	−	○	−	×
おだやか（沉稳）	×	−	−	○	−
てれや（和气）	−	−	−	−	−
がんばりや（怕人）	−	−	−	−	−
すなお（坚定）	−	−	−	−	−

○：性格对应的能力为1.1倍　×：性格对应的能力0.9倍　−：无影响

种族值

简单来说就是各种 PM 的能力成长率，不同种族的成长率是固定的，无法通过后天改变。

个体值

指相同种族值的 PM 之间能力成长差异，这种差异是无法改变的，在捕捉时会随机确定。个体值强的 PM 在同一等级的能力略高于个体值弱的 PM，而通过生蛋孵化出的 PM 有可能遗传上一代的个体值。

PM的礼物　在大地图上与打头的 PM 对话有可能获得他们检到的道具，当然珍惜程度就不用过于计较了。

努力值

努力值和个体值相似，区别在于努力值可以通过后天培养来改变，努力值越高的 PM 成长后获得的能力也越多。努力值增加的途径有两种：①消灭敌人，后期可以通过装备きょうせいギプス（竞争背心）来使战斗后获得的努力值翻倍。②使用道具，可以在コガネシティ等大型城镇的百货商店内购买（售价 9800 元一个，对应 PM 的 6 项能力）。

属性

PM 的属性不同在战斗中能够使用的技能以及效果都会有很大差别，合理的利用相生相克关系才能占尽先机：

属性对照	
日文	中文
かくとう	格斗
ドラゴン	龙
みず	水
エスパー	超能
ノーマル	普通
どく	毒
こおり	冰
くさ	植物

日文	中文
ほのお	炎
あく	恶
はがね	钢
でんき	电
じめん	地
ゴース	鬼
いわ	岩
ひこう	飞行
むし	虫

相生相克表

攻击 / 防御	普	炎	水	电	草	冰	格斗	毒	地	飞行	超能	虫	岩	鬼	龙	恶	钢
普	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	▲	×	−	−	▲
炎	−	▲	▲	−	●	●	−	−	−	−	−	●	▲	−	▲	−	●
水	−	●	▲	−	▲	●	●	▲	−								
电	−	−	●	▲	▲	−	−	−	×	●	−	−	−	−	▲	−	−
草	−	▲	●	−	▲	−	−	▲	●	▲	−	▲	●	−	▲	−	▲
冰	−	▲	▲	−	●	▲	−	−	●	●	−	−	−	−	●	−	▲
格斗	●	−	−	−	−	●	−	▲	−	▲	▲	▲	●	×	−	●	●
毒	−	−	−	−	●	−	−	▲	▲	−	−	−	▲	▲	−	−	×
地	−	●	−	●	▲	−	−	●	−	×	−	▲	●	−	−	−	●
飞行	−	−	−	▲	●	−	●	−	−	−	−	●	▲	−	−	−	▲
超能	−	−	−	−	−	−	●	●	−	−	▲	−	−	−	−	×	▲
虫	−	▲	−	−	●	−	▲	▲	−	▲	●	−	−	▲	−	●	▲
岩	−	●	−	−	−	●	▲	−	▲	●	−	●	−	−	−	−	▲
鬼	×	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−	●	−	▲	▲
龙	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	●	−	▲
恶	−	−	−	−	−	−	▲	−	−	−	●	−	−	●	−	▲	▲
钢	−	▲	▲	▲	−	●	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−	▲

●：相克，伤害值2倍　▲：被克，伤害值0.5倍　−：无相克关系　×：无效，伤害为0

进化

PM 除了到一定等级会自动进化，还有一些特定的 PM 需要进化石，而它除了正常流程可以获得少许外，通用的获得方法为在しぜんこうえん的ポケスロン（口袋妖怪运动会）用胜利后的点数交换或给母亲存钱随机购入。

进化道具	获得方法
たいようのいし（太阳之石）	−
つきのいし（月之石）	−
ほのおのいし（火之石）	将ガーディ（心之金）/ロコン（魂之银）带给25号公路的マサキ老爷爷看
かみなりのいし（雷之石）	将ピチュー带给25号公路的マサキ老爷爷看

みずのいし（水之石）	将マリル（心之金）／ヒトデマン（魂之银）带给25号公路的マサキ老爷爷看
リーフのいし（草石）	将ナゾノクサ带给25号公路的マサキ老爷爷看
かわらずのいし（不变石）	将ベロリンガ带给25号公路的マサキ老爷爷看

特性

特性是 PM 天生持有的能力，这些能力在进入战斗或在地图上会直接发挥效果，而对于有 2 种以上特性的 PM 来说，一般捕捉时会随机决定其中一种特性，之后无法更改。另外 PM 在进化时有可能改变特性，玩家可以在宠物状态栏的上屏幕中查看指定 PM 的特性（能力值画面中名为とくせい的项目）

全特性一览

名称	效果
しんりょく	HP降低到1/3以下后草系技能的威力1.5倍
げきりゅう	HP降低到1/3以下后水系技能的威力1.5倍
むしのしらせ	HP降低到1/3以下后虫系技能的威力1.5倍
もうか	HP降低到1/3以下后炎系技能的威力1.5倍
はっこう	将持有该技能的PM放在队伍首位时，野外遇敌率提高1.5倍，使用道具时则道具效果优先
アイスボディ	天气为冰雹时每回合内恢复HP最大值的1/16，携带剩饭可叠加使用
あめうけざら	天气为下雨时每回合内恢复HP最大值的1/16，携带剩饭可叠加使用
みつあつめ	持有该技能的PM没有携带道具的话，在战斗后有30%的几率获得あまいミツ
ものひろい	持有该技能的PM没有携带道具的话，在战斗后有10%的几率获得道具，等级越高获得的物品质量越好
あめふらし	出场后天气变成下雨
ひでり	出场后天气变成晴天
すなおこし	出场后天气变成风沙
ゆきふらし	出场后天气变成暴风雪
エアロック	战斗时天气效果无效
ノーてんき	战斗时天气带来的特殊效果无效
あくしゅう	将持有该技能的PM放在队伍首位时，野外遇敌率降低为50%，使用道具时则道具效果优先
にげあし	与野生PM战斗时逃走几率100%，无视对方的技能和特性影响
うるおいボディ	天气为下雨时自身异常状态全恢复，并在该天气效果下不会再中异常状态
すながくれ	天气为沙尘时对方的命中率下降20%，自身不受影响 将持有该技能的PM放在队伍首位时，在沙尘路段的遇敌率降低为50%
ゆきがくれ	天气为冰雹时对方的命中率下降20%，自身不受影响
てんきや	随着天气变化而转变自身属性，晴天—炎属性、下雨—水属性、降雪—冰属性
すいすい	天气为下雨时自身速度变为两倍
ようりょくそ	天气为晴天时自身速度变为两倍
かんそうはだ	天气为晴天时每回合HP减少最大值的1/16；天气为下雨时每回合HP恢复最大值的1/16；受到炎系技能攻击时伤害增加25%，受到水系技能攻击时无效化并恢复25%的HP
サンパワー	天气为晴天时HP减少最大值的1/8，自身特攻能力增加1.5倍
フラワーギフト	晴天时让该特性的PM在队伍中，我方战斗的PM物攻与特防各提升一级
リーフガード	晴天天气不会陷入任何异常状态，不过之前所中的状态会保持
しぜんかいふく	陷入异常状态的PM下场时自动回复异常状态
だっぴ	陷入中毒／麻痹／睡眠／灼烧／冰冻状态时，在回合结束时有30%的几率自动解除
どんかん	迷惑状态无效
はやおき	中睡眠状态的几率下降50%
ふみん	睡眠状态无效
マイペース	混乱状态无效
マグマのよろい	冰冻状态无效 当持有该特性的精灵在队伍中时，所需孵蛋步数减少
みずのベール	灼烧状态无效
めんえき	中毒状态无效
いしあたま	不会受到技能反作用力的伤害
カブトアーマー	不会受到会心一击
シェルアーマー	不会受到会心一击
じゅうなん	麻痹状态无效
せいしんりょく	害怕状态无效
がんじょう	即死系技能无效
きゅうばん	不会受到吹飞或吼叫的影响
きゅうばん	将其放在队伍首位时，垂钓时的遇敌率大幅增加
しめりけ	场上的所有PM无法使用自爆和大爆炸等技能，特性ゆうばく也无法发动
ぼうおん	不会受到声音系技能的影响
マジックガード	不会受到非直接系攻击的伤害，例如道具、伤害反弹等
ちょすい	受到水系技能攻击时伤害为0，同时自身HP回复25%
ちくでん	受到电系技能攻击时伤害为0，同时自身HP回复25%
でんきエンジン	受到电系技能攻击时伤害为0，同时自身速度提升一级
ハードロック	受到被克制的属性技能攻击时所受伤害降低25%
フィルター	受到被克制的属性技能攻击时所受伤害降低25%
ひらいしん	全场除自己以外的PM使用电系技能时效果会被自身所吸收
ふゆう	不会受到地系技能攻击与附加效果影响
ふしぎなまもり	只会受到克制自身属性的攻击伤害，不过无法回避其它状态带来的伤害，如异常状态，特性伤害等
もらいび	受到炎系技能攻击时伤害为0，同时自身炎系技能威力变为1.5倍
よびみず	双PM战时吸引水系技能攻击
あついしぼう	受到冰或炎系技能伤害时攻击力减半
たいねつ	受到炎系技能伤害时攻击力减半，灼烧状态下每回合减少的HP减半
いかく	出场时令对手PM物理攻击下降一级，不过对特性为クリアボディ／しろいけむり／かいりきバサミ的PM无效 放在队伍首位时，50%几率不会遇到比自身等级低5级以上的野生PM
かいりきバサミ	物理攻击下降状态无效
かそく	每回合自身速度提升一级，最多增加6级
クリアボディ	特性、技能及追加效果使能力下降的状态完全无效
しろいけむり	不受对手特性、技能及追加效果使能力下降的状态完全无效 放在队伍首位时，野外遇敌率下降为50%
するどいめ	命中率下降状态无效 放在队伍首位时，50%几率不会遇到比自身等级低5级以上的野生PM
たんじゅん	使用能力提升或下降技能时的效果为2倍，最高提升或下降6级
てんねん	全能力等级下降或提升的效果无效化
いろめがね	攻击伤害下降一半时，威力为通常的两倍
かるわざ	失去或使用携带道具后自身速度增加两倍，再次携带道具或交换精灵则效果消失
きょううん	会心一击率上升
スキルリンク	使用2～5回连续攻击的技能时，攻击次数锁定为5回合
すてみ	使用有反弹伤害的技能时威力为120%，对わるあがき特性无效
スナイパー	会心一击的伤害1.5倍
ダウンロード	当对手的防御小于特防时，自身攻击提升1级；当对手的防御大于特防时，自身特攻提升一级
ちからもち	物理攻击伤害变为两倍
ヨガパワー	物理攻击伤害变为两倍
てつのこぶし	凡技能名称中带“パンチ”字样的技能效果提升120%
テクニシャン	使用威力在60以下的技能时攻击伤害为1.5倍
とうそうしん	同性状态下受到的伤害为125%，异性为75%，无性别精灵无效果
ノーガード	自身与对手的攻击都必定命中 放在队伍首位时野外遇敌率提高2倍，使用道具时则道具效果优先
ふくがん	技能的基础命中率提升30% 放在队伍首位时，野外PM的携带道具几率增加
きもったま	自身可使用普通及格斗属性技能攻击到鬼系PM
ノーマルスキン	自身使用技能的属性全部变为普通属性
へんしょく	受到攻击技能时改变自身属性为该技能的属性
てんのめぐみ	攻击技能的追加效果／异常状态／降低能力等几率变为两倍
りんぷん	对方攻击技能追加效果／异常状态／降低能力等效果无效
いかりのつぼ	命中对方弱点时物理攻击能力提升6级。
こんじょう	中毒／麻痹／睡眠／灼烧／冰冻状态下攻击上升为150%，灼烧状态攻击力不会减半
シンクロ	受到对方所造成的异常状态时将其复制给对方 放在队伍首位时，野外遭遇该PM同样性格的野生PM几率为50%
ちどりあし	混乱状态下对手的命中率下降20%
はやあし	中毒／麻痹／睡眠／灼烧／冰冻状态下速度上升150%
ふくつのこころ	害怕时自身速度提升一级
ふしぎなうろこ	中毒／麻痹／睡眠／灼烧／冰冻状态下防御上升150%
ポイズンヒール	中毒状态下每回合HP回复最大值的1/8
さめはだ	对使用近身攻击的对手给予其HP最大值1/16的伤害
せいでんき	对使用近身攻击的对手有30%几率令其陷入麻痹状态 放在队伍首位时，电系PM的出现几率为50%
どくのトゲ	对使用近身攻击的对手有30%几率令其陷入中毒状态
ヘドロえき	被对手使用吸收HP型的技能攻击时转化回复为伤害
ほうし	对使用近身攻击的对手有30%几率令其陷入麻痹／睡眠／中毒状态
ほのおのからだ	对使用近身攻击的对手有30%几率令其陷入灼烧状态 拥有该特性的PM放在队伍中时，所需孵蛋的步数减少
メロメロボディ	对使用近身攻击的对手有30%几率令其陷入着迷状态 放在队伍首位时，野外遇到异性PM的几率为50%
ゆうばく	受到近身攻击后被击倒的话，对手的HP降低25%
ありじごく	对手无法交换精灵或逃跑，对浮游特性／飞行系的PM无效 放在队伍首位时，野外遇敌率变为两倍
かげふみ	对手无法交换精灵或逃跑，但对部分特性无效

刷奖品 宠物运动会每天能够兑换的商品都不一样，有耐心的玩家可以用这个方法快速刷出自己需要的进化石。

じりょく	对手为钢系时无法交换精灵或逃跑 在队伍首位时，钢系PM的出现几率为50%
くいしんぼう	携带果实的自动使用条件减半
ねんちゃく	携带道具不会被对手夺走 放在队伍首位时，垂钓成功率上升
かたやぶり	优先于其他特性发动、无视任何防御及对我方能力影响特性，但对ヨガパワー、てんのめぐみ等不影响自身，天气变化的特性无效
トレース	战斗时复制场上PM的特性
おみとおし	战斗时显示对手所携带的道具
きけんよち	当对手使用自爆/即死或克制自己属性的技能时提示“〇〇はみぶるいした”，但不会显示具体技能名称
よちむ	显示对手最强威力的技能
あとだし	必定最后攻击
スロースタート	攻击及速度减半，持续5回合
なまけ	每隔一回合休息一次
はりきり	物理攻击上升150%，但命中率下降20% 放在队伍首位时，野外不会遇到低等级的PM，遇到高等级PM几率为50%
プレッシャー	令对手使用技能时消耗的PP翻倍 放在队伍首位时，野外不会遇到低等级的PM，遇到高等级PM几率为50%
やるき	睡眠状态无效 放在队伍首位时，野外不会遇到低等级的PM，遇到高等级PM几率为50%
ぶきよう	携带道具的效果无效
プラス	和マイナス特性的精灵同场时，特攻变为1.5倍
マイナス	和プラス特性的精灵同场时，特攻变为1.5倍
ナイトメア	对手处于睡眠状态时每回合减少1/8的HP
マルチタイプ	根据携带的石板(プレート)改变自身的属性





技能

本作中PM能够学会的技能在前作的基础上强化了一部分，而可以通过技能光盘学习的技能也比前作多了接近一倍，其中不乏一些超强的技能，获得方法具体可以参看下表：

基本规则

①一个PM最多只能持有4种技能，超出数量的话要先覆盖已经学会的技能；

②秘传机器的技能学习后不能随便遗忘，必须在フスベシティ找遗忘爷爷才能遗忘；

③除秘传机器以外，普通技能在使用一次后就会消失，因此使用时请三思而后行。

全秘传机器

技能编号	技能名称	作用	获得方法
1	いあいぎり（居合斩）	可以砍开挡路的树木	帮忙抓住大葱鸭后获得
2	そらをとぶ（飞行）	可以在各个城市间飞行	タンバシティ道馆挑战完后获得
3	なみのり（冲浪）	可以在水上移动	エンジュシティ歌舞剧剧情后老人赠送
4	かいりき（怪力）	可以推动石头等障碍物	42号公路剧情获得
5	うずしお（漩涡）	可以越过水中的漩涡	帮助ワタル消灭火箭队秘密基地后获得
6	いわくだき（碎岩）	可以破坏部分岩石	36号公路与NPC对话获得
7	たきのぼり（攀瀑）	可以从瀑布逆行而上	こおりのぬけみち内拾取
8	ロッククライム（攀岩）	可以顺着山顶的痕迹攀爬	关东地区制霸后从オーキト博士手中获得

全技能一览

技能编号	技能名称（中文名）	技能属性	技能分类	威力	获得方法
01	きあいパンチ（气合拳）	かくとう	物理	150	タンバシティ道馆胜利后获得
02	ドラゴンクロー（龙之爪）	ドラゴン	物理	80	27号公路/コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期天限定）
03	みずのはどう（水之波动）	みず	特殊	60	ハナダシティ道馆胜利后获得
04	めいそう（冥想）	エスパー	变化	—	バトルフロンティア（战斗塔）内用48点BP换取
05	ほえる（吼）	ノーマル	变化	—	32号公路
06	どくどく（剧毒）	どく	变化	—	バトルフロンティア内用32点BP换取
07	あられこおり（冰雹）	こおり	变化	—	チョウジタウン道馆胜利后获得
08	ビルドアップ（体格强化）	かくとう	变化	—	バトルフロンティア内用48点BP换取
09	タネマシンガン（种子机枪）	くさ	物理	10	32号公路
10	めざめるパワー（觉醒力量）	ノーマル	特殊	30～70	いかりのみずうみ湖边获得/タマムシシティ的游戏中心用5000代币换取
11	にほんばれ（放晴）	ほのお	变化	—	フスベシティ区的こおりのぬけみち滑冰区内获得/コガネシティ广播塔内获得（火箭队事件后）
12	ちょうはつ（挑拨）	あく	变化	—	ウバメ森林出口大门处的小屋内/タマムシシティ百货公司购买
13	れいとうビーム（冷冻光线）	こおり	特殊	95	コガネシティ的游戏中心用10000代币换取
14	ふぶき（暴风雪）	こおり	特殊	120	コガネシティ百货公司购买
15	はかいこうせん（破坏死光）	ノーマル	特殊	150	コガネシティ百货公司购买
16	ひかりのかべ（光之壁）	エスパー	变化	—	コガネシティ百货公司购买
17	まもる（保护）	ノーマル	变化	—	コガネシティ百货公司购买
18	あまごい（祈雨）	みず	变化	—	ヒワダタウン市的井内
19	ギガドレイン	くさ（亿万威力吸取）	特殊	60	タマムツツティ道馆胜利后获得
20	しんぴのまもり（神秘守护）	ノーマル	变化	—	タマムツツティ百货公司购买
21	やつあたり（撒气）	ノーマル	物理	1～102	タマムツツティ百货公司购买
22	ソーラービーム（阳光烈焰）	くさ	特殊	120	コガネシティ百货公司购买
23	アイアンテール（钢之尾）	はがね	物理	100	アサギシティ道馆胜利后获得
24	10まんボルト（10万伏特）	でんき	特殊	95	コガネシティ的游戏中心用10000代币换取
25	かみなり（打雷）	でんき	特殊	120	コガネシティ百货公司购买
26	じしん（地震）	じめん	物理	100	チャンピオンロード获得/バトルフロンティア内用80点BP换取
27	おんがえし（报恩）	ノーマル	物理	1～102	タマムシシティ百货公司购买
28	あなをほる（挖洞）	じめん	物理	80	しぜんこうえん取得/タマムシシティ百货公司购买
29	サイコキネシス（精神干扰）	エスパー	特殊	90	タマムシシティ的游戏中心用10000代币换取
30	シャドーボール（影子球）	ゴースト	物理	80	エンジュシティ道馆胜利后获得/バトルフロンティア内用64点BP换取



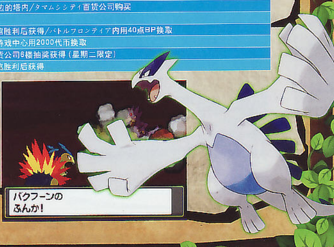
回味原版 通关后前往关东地区的タマムツツティ，进入神奇宝贝中心旁边的大楼，来到三层与コイネ对话再与地球仪旁边的男孩对话可以获得 GB Player，使用后游戏的 BGM 会变成原版《口袋妖怪 金・银》的配乐。

全技能一览

技能编号	技能名称（中文名）	技能属性	技能分类	威力	获得方法
31	かわらわり（瓦割）	かくとう	物理	75	バトルフロンティア内用40点BP换取
32	かげぶんしん（影子分身）	ノーマル	变化	–	タマムシシティ的游戏中心用4000代币换取
33	リフレクター（反射盾）	エスパー	变化	–	コガネシティ百货公司购买
34	でんげきは（电击波）	でんき	特殊	60	クチバシティ道馆胜利后获得
35	かえんほうしゃ（火焰喷射）	ほのお	特殊	95	コガネシティ的游戏中心用10000代币换取
36	ヘドロばくだん（毒爆弹）	どく	特殊	90	バトルフロンティア内用80点BP换取/43号公路
37	すなあらし（沙尘暴）	いわ	变化	–	27号公路山洞外的小屋内
38	だいもんじ（大字火）	ほのお	特殊	120	コガネシティ百货公司购买
39	がんせきふうじ（岩石封杀）	いわ	物理	50	32号公路南面的つながりのどうくつ内获得
40	つばめがえし（燕返）	ひこう	物理	60	バトルフロンティア内用40点BP换取
41	いちゃもん（折磨）	あく	变化	–	タマムシシティ百货公司购买/8号公路
42	からげんき（空元气）	ノーマル	物理	70	コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期五限定）
43	ひみつのちから（秘密力量）	ノーマル	物理	70	いかりのみずうみ湖边取得
44	ねむる（睡眠）	エスパー	变化	–	コガネシティ的游戏中心用6000代币换取
45	メロメロ（着迷）	ノーマル	变化	–	コガネシティ道馆胜利后获得/バトルフロンティア内用32点BP换取
46	どろぼう（窃取）	あく	物理	40	チョウジタウン的火箭队秘密基地内
47	はがねのつばさ（钢之翼）	はがね	物理	70	28号公路的小屋内
48	スキルスワップ（特性交换）	エスパー	变化	–	ヤマブキシティ道馆胜利后获得
49	よこどり（抢夺）	あく	变化	–	チョウジタウン的火箭队秘密基地内
50	オーバーヒート（燃烧殆尽）	ほのお	特殊	140	ふたごじま道馆胜利后获得
51	はねやすめ（羽栖）	ひこう	变化	–	キキョウシティ道馆胜利后获得
52	きあいだま（气合弹）	かくとう	特殊	120	コガネシティ百货公司购买
53	エナジーボール（能量球）	くさ	特殊	80	バトルフロンティア内用64点BP换取
54	みねうち（刀背打）	ノーマル	物理	40	コガネシティ百货公司购买
55	しおみず（潮汐）	みず	特殊	65	タマムシシティ百货公司购买
56	なげつける（投掷）	あく	物理	10～130	イワヤマトンネル洞穴内第一层
57	チャージビーム（汇电光束）	でんき	特殊	50	アサギシティ右边海岸的一小块空地上/コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期三限定）
58	こらえる（忍耐）	ノーマル	变化	–	タマムシシティ的游戏中心用2000代币换取
59	りゅうのはどう（龙之波动）	ドラゴン	特殊	90	フスベシティ道馆胜利后获得/バトルフロンティア内用80点BP换取
60	ドレインパンチ（吸收拳）	かくとう	物理	60	39号公路/コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期四限定）
61	おにび（鬼火）	ほのお	变化	–	バトルフロンティア内用32点BP换取
62	ぎんいろのかぜ（银色之风）	むし	特殊	60	コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期六限定）
63	さしおさえ（扣押）	あく	物理	–	34号公路
64	だいばくはつ（大爆炸）	ノーマル	物理	250	关东地区地下通路（用いかりまんじゅう交换）
65	シャドークロー（暗影爪）	ゴースト	物理	70	42号公路/コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期一限定）
66	しっぺがえし（回击）	あく	物理	50	35号公路
67	リサイクル（道具回收）	ノーマル	变化	–	タマムシシティ市北面
68	ギガインパクト（亿万冲击波）	ノーマル	物理	150	タマムシシティ的游戏中心用15000代币换取
69	ロックカット（岩轮）	いわ	变化	–	シオンタウン北面10号公路附近
70	フラッシュ（闪光）	ノーマル	变化	–	キキョウシティ区的マダツボミのとう内获得/コガネシティ百货公司购买
71	ストーンエッジ（岩石利刃）	いわ	物理	100	バトルフロンティア内用80点BP换取
72	ゆきなだれ（雪崩）	こおり	物理	60	フスベシティ区的こおりのぬけみち滑冰区内获得/タマムシシティ百货公司购买
73	でんじは（电磁波）	でんき	变化	–	バトルフロンティア内用32点BP换取
74	ジャイロボール（螺旋球）	はがね	物理	1～150	タマムシシティ的游戏中心用10000代币换取
75	つるぎのまい（剑舞）	ノーマル	变化	–	コガネシティ的游戏中心用4000代币换取
76	ステルスロック（隐蔽砂砾）	いわ	变化	–	タマムシシティ百货公司购买
77	じこあんじ（自我暗示）	ノーマル	变化	–	トキワシティ上方的トキワのもり
78	ゆうわく（诱惑）	ノーマル	变化	–	コガネシティ的游戏中心内获取/タマムシシティ百货公司购买
79	あくのはどう（黑暗波动）	あく	特殊	80	チャンピオンロード山洞内/タマムシシティ百货公司购买
80	いわなだれ（岩崩）	いわ	物理	75	ニビシティ道馆胜利后获得
81	シザークロス（十字剪）	むし	物理	80	バトルフロンティア内用64点BP换取
82	ねごと（梦话）	ノーマル	变化	–	コガネシティ广播塔内（火箭队事件时）
83	しぜんのめぐみ（自然恩惠）	ノーマル	物理	60～80	39号公路旁边的牧场/コガネシティ百货公司购买
84	どくづき（毒刺）	どく	物理	80	セキチクシティ道馆胜利后获得
85	ゆめくい（食梦）	エスパー	特殊	100	くらやみのほらあな的信鸽事件/トキワシティ市内睡觉的胖子
86	くさむすび（草绳结）	くさ	特殊	20～120	11号公路
87	いばる（虚张声势）	ノーマル	变化	–	アサギシティ右边的塔内/タマムシシティ百货公司购买
88	ついばむ（啄食）	ひこう	物理	60	40号公路
89	とんぼがえり（蜻蜓回旋）	むし	物理	70	ヒワダタウン道馆胜利后获得/バトルフロンティア内用40点BP换取
90	みがわり（替身）	ノーマル	变化	–	コガネシティ的游戏中心用2000代币换取
91	ラスターカノン（光栅炮）	はがね	特殊	80	コガネシティ百货公司6楼抽奖获得（星期二限定）
92	トリックルーム（欺骗空间）	エスパー	变化	–	トキワシティ道馆胜利后获得







流程要点攻略

为了方便新老玩家能够尽快找到流程中提及的地点，以下特别附上中日文的对照表，而和系列以往的作品一样，要推进主线剧情通常都需要进行对决战斗。进入战斗后我方可以派遣携带在身上的PM出场，一场战斗中最多派遣6个PM上场，而每个回合只能由1名到2名PM进行战斗。期间玩家可以随便更换战斗中的PM，而没上场的PM会保持休息状态，先将对手的PM全部击倒即算战斗胜利。

都市篇

地名对照表

日文	中文
ワカバタウン	若叶镇
キキョウシティ	桔梗市
ヒワダタウン	桧皮镇
ウバメのもり	梧桐林
コガネシティ	黄金市
しぜんこうえん	自然公园
エンジュシティ	圆朱市
アサギシティ	浅葱市
タンバシティ	湛蓝市
チョウジタウン	卡吉镇
いかりのみずうみ	愤怒湖
ロケットだんアジト	火箭队的秘密基地
フスベシティ	烟墨市
チャンピオンロード	冠军之路
セキエイこうげん	石英高原

1.ワカバタウン

游戏开始后选择“だいじょうぶ”可以直接进入游戏（前两个选项是教你如何操作），接着决定主角的性别和名字，完成后来到一楼老妈会给予主角背包（バッグ）。出门前往左边ウツギ博士的家选择玩家第一个口袋妖怪（这里和GBC版不同，不用选择日期，游戏的时间会根据NDS的内部时间来变动）。三个初期的妖怪分别是火属性的ヒノアラシ，水属性的ワニノコ以及草属性的チコリータ，选好后回到家可以获得口袋齿轮（ポケギア），利用它能够打电话查看地图等，出村前可以获得ウツギ博士的电话。



2.ヨシノシティ

出门后可以多练练级，将宠物的等级提升一下。一路向西边移动通过29号道路来到ヨシノシティ，刚进村就会有一位老爷爷会给主角介绍该城市的设施，完成后从他手中获得跑鞋（点击下屏的跑鞋可以在跑步和走路状态中切换），村庄里还可以买到回复药品备用。整备完毕后从上方的出口出村，临走前再次从老爷爷手中获得地图，这样就可以在口袋齿轮里随意查看了。出村后沿着30号公路（30ばんどうろ）一直向北走，途中可以从一房间内的老爷爷手中获得ぼんぐりケース（柑果篮子），此后可以用它来采集柑果，采集的柑果会被自动放置到篮子内，后期利用柑果可以作出商店中买不到的精灵球。采集完出门后的第一个柑果后一路继续北上前往オーキド博士家可以获得ずかん（图鉴）和ふしぎなタマゴ（不可思议的蛋）。



3.ワカバタウン

拿到两样道具后出门就会接到ウツギ博士的电话，原来ウツギ博士的宠物被盗了，一路返回至ヨシノシティ村口会遇到偷蛋的宿敌并与其进行第一场PK，宿敌的PM与玩家选择的属性相克，不过等级只有LV5，基本上没什么难度。轻松胜利后返回ウツギ博士的家，给刚才的宿敌起个名字后将ふしぎなタマゴ交给博士，与警察做完笔录后再次离开，此时コイネ会教主角怎么捕获野生的PM，同时获得5个モンスターボール。



4.キキョウシティ

再次前往ヨシノシティ后一路北上，穿过30号公路后来到31号公路，原先挡住路的两名训练员总算让开了。与训练员的对决非常简单，将其打倒后获得他的电话，之后遇到的训练员也同样有可能获得他们的电话，记录的话今后还有机会接到他们的电话再次PK。31号公路上可以获得不少好东西，进入キキョウシティ前コイネ会再次出现并给予玩家バトルレコーダー（战斗记录器），随后进入城市中先回复一下，左下角的房间内可以用マダ

另类PM获得法 技能ずつき学会后可以撞树，而撞树后同样可以获得PM。游戏中部分PM可以用这个方法获得，而根据版本不同会有所差别，例如蝴蝶需要在心之金版中获得，而大针蜂需要魂之银版才会掉落。

ツボミ交换到イワーク，准备好后前往城内北边的マダツボミ塔中。这里的很多道具都需要打倒挡路的和尚才可以拿到，一路爬到最上层会见到宿敌，不过他似乎已经输给了老和尚，接下来与老和尚对决，老和尚使用的PM有LV7マダツボミ2只以及LV10ポッポ，难度非常低，玩到这里玩家手中的第一只PM等级应该已经进化了，惟一要注意的是ホーホー的睡眠技能。将其打倒后获得70号技能フラッシュ（闪光），出塔回复一下后再前往城内的道馆挑战，与训练员的战斗难度都很低，不过馆主ハヤト的实力比较强，他使用的PM有LV10ポッポ以及LV13ピジョン，对付他用岩石、电或冰属性的技能攻击效果都不错，胜利后获得第一枚徽章和51号技能はねやすめ。

5.アルフのいせき

出门后接到ウツギ博士的电话，之后前往商店与博士的助手（白色的胖子）对话得到未孵化的蛋，接着从キキョウシティ右上方前往36号公路，与路边的胖子对话可以获得6号秘传机器いわくだき（碎岩）。一路向下走穿越36号公路到达アルフのいせき（阿鲁夫遗迹），这里不是主线必须经过的地方，不过此时可以从右下角的房间一路绕到最上方的房间内拼图。拼图的内容很简单，将四块破碎的图纸拼回原本的位置即可（双击图纸可以翻转），完成后启动机关，主角掉到了遗迹内，随后研究这里的博士会给予主角一本アンノーンノート，接着向中心走就可以离开这里。另外值得一提的是，这里的アンノーン精灵有10多种不同的形态，モンスターボール多的话可以多抓几个。



6.32ばんどうろ

穿过遗迹后继续向东走，来到32号公路下方会有人给予主角きせきのタネ（奇迹的种子），接着继续向南走，一路上会强制与不少训练员战斗。这里新的PM比较多，在下方草丛的角落内可以获得9号技能タネマシンガン，中途还能够发现宠物中心，与这里的NPC对话可以得知Wi-Fi的通信方法，另外这里的垂钓者会将ボロのつりざお（破烂的鱼竿）送给主角，千万别错过了。利用ボロのつりざお可以到旁边的码头垂钓，这样能够获得水属性的PM（放下鱼竿后在显示感叹号时按A键拉起鱼竿），接着进入洞穴つながりのどうくつ一路南下，在1F和2F可以获得增加攻击防御的胶囊以及39号技能がんせきふうじ，出洞后来到33号公路。



7.ヒワダタウン

来到这里差不多玩家手中的蛋也已经孵化了，而根据游戏版本的不同会得到不同的PM。进入ヒワダタウン会看到一名村民正在和火箭队的成员吵架，不管他们先到最左上角的房间找到制作精灵球的达人ガンテツ爷爷对话，然后回到村口会发现挡住地下道的人不见了，接着进入地下道不久会遇到火箭队的4名成员，一路前进将所有的火箭队员打倒后再次回到ガンテツ的小屋会获得スピードボール，此后在这里可以让ガンテツ将柑果制作成精灵球。出门后买点解毒药带在身上，前往这里的道馆需要连续战斗四场，坐上不同的蜘蛛按下机关可以打开前进的道路。这里的PM都以昆虫系为主，小心它们的毒属性攻击，最后的馆主ツクシ使用的PM有LV17ストライク/LV15トランセル/LV15コクーン，用火属性的技能会轻松许多。将其打倒后获得第二枚徽章和89号技能とんぼがえり，最后从西边的出口离开时宿敌会再次前来挑战，他的PM有LV14ゴース/LV16ズバット以及LV18与主角初级PM属性相反的PM，不过实力依旧很普通，轻松将其打倒后他独自灰溜溜的离开了，而从村子左边的通道可前往下一个地点。

8.ウバメのもり

森林里会出现不少新的PM，前进不久会遇到捉カモネギ（大葱鸭）的人，与其对话后答应帮他捕捉大葱鸭，而捉鸭子的诀窍在于靠近鸭子后让鸭子的头面对岩石（踩地上的树枝让鸭子转头），然后从远处绕到鸭子背后调查它即可捉住，用此方法很快将两只鸭子捉住（注意第二只必须将其赶到右上方的角落后再踩地上的树枝引起其注意转向对着大树）。完成后交给赶鸭子的人会获得秘传机器いあいぎり（居合斩），选一个能学此技能的PM学习后就可以砍倒鸭子旁的小树，接着继续一路向北到达34号公路（森林最右边可以给宠物学习技能ずつき，作用是撞树）。

9.コガネシティ

进入公路前在两地点连接的小屋内与女孩对话可以获得12号技能ちょうはつ，这里会再次遇到コイネ，此时她会带主角来到养育屋，玩家今后可以将想要培养的宠物丢到这里，宠物经过时间能够自动增加经验并升级，不过要注意一次最多只能放置两个PM，而且升级的时候需要消耗一定的金钱。剧情后继续前进，在旁边的草丛中可以获得63号技能さしおさえ，随后进入コガネシティ，右边的百货商店内可以买到很多新的技能以及能力上限道具，前往右下角的自行车店与店长对话可以获得自行车（じてんしゃ），骑上它后主角的移动速度会大幅增加。在地图左边的广播塔内与最右边第三个店员对话依次

选择"11212"得到收音机，此后可以在口袋齿轮内收听广播，失败了也可以多次挑战。在左下角遇到コイネ井获得アクセサリーいれ，接着前往地下室可以照相并和旁边的美发师对话交付一定的金钱提升PM的好感度，另外コインケース也可以在这里拿取（与游戏场换代币的必备品），此后在地面上的游戏店可以用金钱换游戏币玩游戏，赢得更多的游戏币还能够用来换取各种技能（游戏店可以获得78号技能ゆうわく）。将上面所有的重要道具全部取得后就可以到地图右上角的道馆挑战了，这里的敌人大多是超能力系的，最后馆主アカネ使用的PM是LV17ピッピ以及LV19ミルタンク，惟一要注意的是ミルタンク的异常状态技能以及回复技能，被它连起来使用会比较麻烦。将其打倒后与其对话获得第三枚徽章和45号技能メロメロ，出馆后在旁边的花店内可以得到重要道具ゼニガメじょうろ（花洒）。

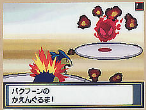
10.しぜんこうえん

出城后一路向上走可以来到自然公园（しぜんこうえん），途中一路都会遇上很多训练员。注意这里右下角可以拿到66号技能しっぺがえし，而进入公园可以得到28号技能あなをほる，宠物运动馆可以让身上的PM组队参加比赛，最左边的柜台是和朋友进行通信比赛，中间的柜台是与NPC进行比赛，右边可以用比赛获得的点数换取各种奖品。以下简单介绍一下规则，这里的比赛一共分为スピードコース（速度赛）、パワーコース（力量赛）、テクニックコース（技术赛）、スタミナコース（体力赛）、ジャンプコース（跳跃赛）五种，每次参赛需要选出三名PM组成一队，每只PM的参赛能力也分为上面5种，参加哪一种比赛自然是该项能力越高的PM越有利。比赛的项目有很多种，像马拉松接力、打雪仗、踢球抢旗等等，玩法也非常简单，玩家只要按照比赛开始前屏幕上的提示即可完成，每种比赛都要进行三个项目的赛事，最终得分合计最高的队伍获胜，获胜后可以得到更多的点数兑换奖品，其中包括让宠物进化的各种石头以及各种树果。另外公园内每周二、周四和周六会举办捉虫大会。公园外的果汁摊可以获得摇摇杯，花100元给PM吃果汁能暂时提升PM的某两项数值，或者是用树果来自己制作果汁（喝下果汁后也有可能降低某项数值，而且提升值不会超过宠物的最大值上限）。



11.エンジコシティ

出公园向右走砍掉树枝后进入36号公路，在三岔路口向东边前进，对着挡路的奇怪树（ウソッキー）使用ゼニガメじょうろ会触发战斗，L20的ウソッキー（说谎树）实力还是比较强的，注意它的物理攻击，建议直接捕捉它。胜利后旁边的女孩会赠予主角各种便携式果实，在背包中调查后可以直接使用或给宠物装备上（选择もたせる指令），这样在战斗中满足一定的条件宠物会自动使用果实回复，后期获得便携式果盆还可以用它来种植树果。接下来一直向北走到达37号公路会发生两场强制的双人战，挑选互补的PM上场吧。战胜她们后来到第四个城市エンジコシティ，进入其中不用忙着去道馆，到PM中心可以见到マサキ，之后再到上方的歌舞伎馆会看到火箭队的成员，与其对话后将其打倒再与台下的老头对话可获得3号秘传机器なみのり（冲浪）。最后到城市左上角的塔中会遭遇宿敌，这次他使用的PM依次是LV20的ドガース/LV18コイル/LV20ズバット以及LV22的初始宠物，将其打倒后下降到最底层三神兽会全部逃走，剧情



后三神兽当中的ライコウ（雷公）和エイテン（炎帝）会随机出现在地图的各个角落（打开地图可以看到），遇上它们的话有机会捕获它们（LV40）。接下来前往道馆右边的房间与女主人对话选"1"获得ダウジングマシン，之后到旁边的道馆挑战。这里道馆的地形比较恶心，每挑战完一名训练员烛光就会消失，而踏到没有木板的部分就会返回道馆门口重新走，不过也可以直接掉下去，再重新来的话烛光又会亮起来，但不用再打路上的训练员。馆主マツバ使用的PM有LV21的ゴース/LV21ゴースト/LV25ゲンガー/LV23ゴースト，挑选有咬碎一类技能的PM会很简单，胜利后获得第四枚徽章和30号技能シャドーボール。

12.アサギシティ

从西边的出口离开一直向西穿过38号公路来到39号公路，在三岔路口向下走来到アサギシティ会再次看到宿敌，两人一番口角后各自离开。先到神奇宝贝中心上方的房子内可获得中级鱼竿，然后爬上アサギシティ最右边的灯塔（注意要走楼梯），塔内的训练员战斗很多，大部分PM是水属性，一直到第四层找到87号技能いばる，接着从右边的窗口掉下去后再顺着楼梯爬到最上层与这里的馆主ミカン对话。完成后出塔随便找个能学3号秘传机器的PM学习，在码头右边乘浪过河能够找到57号技能チャージビーム，接着再前往40号公路的岸边，根据地图指示一直向西南方游到タンバシティ。

13.タンバシティ

来到村庄最北面可以见到三神兽之一的スイクン（水君），不过目前还无法抓它。剧情后会发生一场战斗，不过难度不高，胜利后可以进入这里的道馆进行挑战，道馆

内的PM大多是力量系的，先从右边上楼将左上角的训练员击败后再爬到左边最顶部将瀑布的开关关闭，最后返回一层与馆长シジマ战斗。シジマ使用的PM只有LV29オコリザル和LV31ニョロボン两只，除了攻击力比较强外没有任何威胁，将其击倒后获得1号技能きあいパンチ和第五枚徽章。出馆后一个村民会要求主角出示徽章给他看，选择第一项后他会将2号秘传机器そらをとぶ（飞行）送给主角，以后就可以用飞行来回于各个城市之间了。进入城内最南边中间的屋子与店长对话得到ひでんのくすり（治疗剂），之后按照原路返回アサギシティ，再次来到灯塔顶层与馆主ミカン对话，将ひでんのくすり交给她就可以挑战这里的道馆了。该道馆没有任何机关，可以直接与馆主ミカン战斗，ミカン使用的PM有LV30コイル2只以及LV35ハガネール，其中ハガネール的攻击力比较高，注意回复即可，胜利后获得第六枚徽章和23号技能アイアンテール。



14.いかりのみずうみ

离开アサギシティ后返回39号公路，在三岔路口与モーモー牧场的大叔对话可以合影，合影后的照片会自动传送到电脑里，注意这里还可以找到83号技能しぜんのめぐみ。一路穿过38号公路返回エンジュシティ，从东边的出口出去就可以捡到65号技能シャドークロー，继续右行会在山洞口遇到大叔并获得4号秘传机器かいりき（怪力）。接下来可以选择走山洞还是走水路，两边都能拿到一些不错的道具，另外在这里的草丛内会第二次看见スイクン，不过目前依旧无法捕捉。剧情后一直向东走来到チョウジチタウン，不过这里的道馆暂时无法进入，与右边出口的老头对话并给他300元可以得到いかりまんじゅう，接着从北面的出口来到43号公路。穿越这里到达いかりのみずうみ（中途走通道的话会被火箭队的成员强制收取1000元的过路费，建议走旁边的草丛），利用冲浪技能来到湖中心与ギャラドス（闪光暴鲤龙）PK，闪光暴鲤龙的能力很高，可以用雷系的PM克制它，由于是很珍贵的PM，因此建议打到只剩一点血后直接抓起来，保险一点最好在战斗前保存记录。胜利后获得あかいウロコ（红色鳞片），回到湖边与龙系四天王之一的ワタル对话并选第一项答应他一起消灭火箭队的秘密基地。



15.ロケットだんアジト

回到チョウジチタウン前往村内中间的屋子与ワタル对话后进入火箭队的秘密基地，这里第一层被喵喵的雕像发现就会强制触发两连战而且无法回避，因此战斗的次数会比较多，而将中间的研究员打败后记得调查一下他身后的电脑。从最右边一直向下走到第二层ワタル会帮忙回复PM的HP和PP，通过第二层在第三层的左上角可以找到49号技能よこどり，第三层的大部分火箭队成员都可以躲开，不过要得知密码还是需要战斗，将其中的两名火箭队员打倒后一路绕着走到尽头可以获得46号技能どろぼう（建议全部打倒，其中两人手中有密码）。拿到技能返回到上一层在门前会遇到宿敌，对话后他并没有与主角战斗便离开了，打开上方的门可以见到火箭队的头目ラムダ，ラムダ的实力很弱，使用的PM是LV22ズバット/LV22ドガース以及LV24ラッタ。将其打倒后跟着他身后的乌鸦一路返回二层就可以进入原来无法打开的门，接下来要与火箭队队员和干部アテナ展开双人战。ワタル会与主角联手，他的PM实力很高不用担心他的安危，将アテナ打倒后再将中央机器上左边的三个顽皮蛋击破，成功破坏装置后ワタル为了表示感谢将秘传机器うずしお（旋涡）送给主角。



16.チョウジチタウン

将火箭队的基地捣毁后回到チョウジチタウン，这时挡在道馆前面的人总算离开了。先到宠物中心回复一下再去踢馆，这次的道馆必须利用冰块解一些谜题才能继续前进，在最后一个版面先将左边的冰块向右推，然后按照“上右下左上右上右上左上”的顺序滑动即可到达馆长处。馆内的大部分训练员使用的PM都是冰属性，用电属性的PM很好对付，馆主ヤナギ使用的PM是LV30パウワウ/LV34イノムー以及LV32ジュゴン，依旧用电属性PM对付，胜利后获得第七枚徽章以及7号技能あられこおり。

17.コガネシティ

刚出道馆会接到ウツギ博士的电话并得知コガネシティ被火箭队占领了，接下来按照原路飞回コガネシティ，进入后先前往左下角的秘道与地下室的人对话会换上火箭队的队服，再进入北面的广播台守卫会自动让开（原先获得收音机的地方）。刚准备上楼主角便被赶到这里的宿敌拆穿，无奈只能将守卫打倒，接着一路躲开周围的火箭队成员来到最顶层再次与ラムダ战斗，ラムダ使用的6只PM里有5只是LV30的ドガース，能力虽然不高但毒状态比较恶心，多准备点解毒剂会比较好。打倒他后获得ちかのかぎ，回到之前换衣服的地下通道用它打开下方那道关闭的铁门，刚进入没多久就会与赶来的宿敌战斗，这次他使用



的PM是LV30ゴルバット/LV30ゴースト/LV28コイル/LV32ニューラ以及LV32的初始PM，可以说是目前为止难度最高的战斗了，多带上几只强力PM搞定他吧。打倒他后继续前进，第一层的三个颜色按钮依次按下“左中右”即可前往第二层，在第二层的中央与老头对话获得カードキー（旁边可以拿到82号技能ねごと），再将三层的道具回收完毕后（注意三层可以用4号秘传技能怪力推箱子获得一些高级回复药），回到电视塔第三层用カードキー打开右边先前无法打开的门。一路向上爬会再次与アテナ战斗，她使用的PM是LV32的アーボック/LV32ヤミカラス以及LV32ラフレシア，解决她再到顶层与アポロ对决，他使用的PM是LV35的デルビル/LV35ドガース以及LV38的ヘルガー，除了ヘルガー的能力比较高以外其他PM都很好对付，最后打倒アポロ后火箭队的成员会全部撤出コガネシティ，而被绑架的电台老爷爷也会给予重要道具作为谢礼，心之金版获得的是“にじいろのはね”，魂之版则是“ぎんいろのはね”。离开前先到四楼与女主播对话可以获得ひかりのこなを，三楼的女孩会赠予11号技能にほんばれ，另外二楼还有ブルーガード。

18、こおりのぬけみち

火箭队事件解决后一路返回チョウジチタウン，这次从右边的出口走，穿过44号公路来到冰洞。这里的滑冰区有一点难度，第一个冰区按照“上左上右下左上右”的方法通过，接着在旁边的冰区按照“右上左下左上右”的方法滑行至尽头获得7号秘传机器たきのぼり（攀瀑），如果不拿的话前面的人会不让你通过。在最后一个区域必须让PM学会4号秘传机的技能かいりき（怪力）才能将4个石头分别推到4个洞内（这里出现的野生PMウリムー就可以学习），之后通过滑冰继续前进（下方的滑冰区可以得到72号技能ゆきなだれ），在最后一个版面将女人撞出去后就可以离开这里到达最后一个城市フスベシティ（最后的几个版面可以得到11号技能にほんばれ和许多不错的药品）。



19、フスベシティ

城市左下角的房间可以找到健忘爷爷让PM忘记秘传技能，而右边的回忆爷爷则可以让宠物回忆被遗忘的技能。回复一下后挑战最后一个道馆，该道馆的训练员比较多，一共要进行5场战斗，中途的浮游平台需要来回切换方向才能前进，馆主イブキ使用的PM是LV38ギャラドス/LV41キングドラ和LV38ハクリュー两只，对付他们使用电属性的PM比较好。胜利后馆长不会直接给予徽章，此时需要使用乘浪技能到达道馆上方的龙之洞穴内，在有漩涡的地方用5号秘传技能うずしお（旋涡）通过，接着到达湖中的祭坛内与老者对话选择“31312”，最后回到馆长处获得最后的一枚徽章以及59号技能りゅうのはどう，另外此时再回到祭坛内和老者对话还可以获得一只PM。

20、エンジュシティ タンバシティ

出洞穴立刻接到了ウツギ博士的电话，一路向南走直接回到最初的村子ワカバタウン，而来到博士的家中会得到マスダーボール（大师球）作为奖励。现在可以去捕捉传说中的神兽ホウオウ（凤凰）或ルギア（露琪亚）了，心之金版先前往エンジュシティ口袋中心上方的歌姬屋进行5连战，然后再到城内最上方房间与和尚对话进入スズのとう，一路爬到塔顶就能与ホウオウ战斗了。魂之银版也需要先前往エンジュシティ口袋中心上方的歌姬屋进行5连战，接下来游到41号的海岸公路内，进入4个旋涡中右上角的旋涡内（第一个见到的旋涡是位于左下角的）。露琪亚所在的山洞视线非常差，可以使用70号技能增加周围的亮光，来到B3F后将ぎんいろのはね给挡路的和尚后继续前进，最后在洞窟深处使用冲浪技能与ルギア战斗。两个神兽PM的等级都是45，实力非常强，将HP降到很低的时候用大师球捕获它们。最后提醒一下不同的版本也可以捉另一只神兽，不过必须到后期打完关东地区ニビシティオ行，另外此时另一只神兽的等级高达LV70，建议玩家将关东地区通关后再挑战。



21、チャンピオンロード

抓完神兽后一路返回ワカバタウン，利用冲浪技能走村子右边的水路穿越27号公路，途中的山洞瀑布必须用7号秘传技能たきのぼり（攀瀑）才能到达另一边（山洞外的民家可以获得37号技能すなあらし，路上还可以获得2号技能ドラゴンクロー）。出山洞后继续右到26号公路，一直走到地图最东边后北上到达チャンピオンロード，注意路上的训练员战斗比较多，与中途小屋的女主人对话可以回复HP和PP。进入チャンピオンロード后利用4号秘传技怪力前进，再往上爬很快就可以找到出口（部分地方需要从坑洞里掉下去，还可以获得各种道具和79号技能あくのはどう），在出口处宿敌再次来骚扰，这是与他的最后一次对决。他使用的PM是LV36的ニューラ/LV37ゴースナ/LV37ユングラー/LV38ゴルバット/LV37レアコイル以及LV40的初始PM，虽然实力很强，但是我方到目前为止起码都有2只以上的高级PM了，对付他还是绰绰有余的，将其击倒后出山洞来到セキエイこうげん。

22.セキエイこうげん

进入后开始冠军赛，由于是五连战并且对手的PM数量及等级相对都比较高，因此回复药一定要多买一些备用。第一战对イツギ，他使用的PM有LV40ネイティオ/LV41ヤドラン/LV42ネイティオ/LV41ルージュラ/LV41ナッシー，对付他使用神兽最简单；第二战对手是キョウ，他的PM有LV40アリアドス/LV43フォレトス/LV42ベトベトン/LV44クロバット/LV41的モルフォン，火和电属性的PM对它们很有效；第三场的对手是シバ，他使用的PM有LV42カポエラー/LV43的イワーク/LV46的カイリキー/LV42的サワムラー/LV42的エビワラー，基本上全是格斗系的PM，派超能系或者鬼系的PM上吧；第四战的对手是カリン，他使用的PM有LV42的ブラッキー/LV47ヘルガー/LV45ゲンガー/LV42ラフレシア/LV44ヤミカラス，依旧用神兽解决；最后一名对手是四天王ワタル，他使用的PM异常强劲，LV46的ギャラドス/LV48プテラ/LV49カイリュー/LV50カイリュー/LV48リザードン，挑选神兽或者冰系的PM出战，全部胜利后游戏的都市篇也算告一段落，接下来继续关东篇的冒险。



关东篇

地名对照表	
日文	中文
クチバシティ	枯叶市
ヤマブキシティ	黄金市
タマムツツティ	彩虹市
セキチクシティ	浅红市
シオンタウン	紫苑镇
ハナダシティ	华蓝市
ニビシティ	尼比市
ふたごじま	双子岛
トキワシティ	常磐市
シロガネやま	白银山
マサラタウン	真新镇

1.アサギシティ

看完通关STAFF后再读取记录据会发现已经回到家，下楼和妈妈对话后前往ウツギ博士的研究所从博士手中获得ふねのチケット（船票），同时主角的图鉴升级成了全国图鉴。一路来到アサギシティ最下方的码头能够坐船前往关东地区，上船前一位老者拜托主角帮助自己找孙女，答应他后先下到一层与右边挡住路的水手对话，接着回到一层与自己房间左边的水手战斗，胜利后回到一层就可以通过了。顺着梯子爬到一层进入船长室发现了老者的孙女，对话后她再次逃走，一路追到最下层左边的角落里，将女孩交给老者后会得到メタルコート，最后顺利来到クチバシティ。



2.クチバシティ

下船后在码头会再次遇见三神兽之一的スイクン，不过这次依旧无法捕获它，准备一下后挑战这里的道馆。使用1号秘传技能将树砍倒后进入雷道馆，先与馆内的训练员交战并获得情报，而调查馆内的15个按钮（筒状的物体）后会随机解除上方的第一股电流，而解除第二股电流的按钮就在随机第一个按钮的旁边，如果按错的话电流会再次通电且按钮也会复位，多调查几次就可以通过。将两股电流解除后与馆主マチス战斗，マチス使用的PM有LV51ライチュウ/LV47マルマイン2只/LV37レアコイル/LV53エレブー，全是清一色的电气系PM，挑选会地震技能的PM上场。胜利后获得关东地区第一枚徽章以及34号技能でんげきは，出道馆后进入上方的房间还可以获得ふしぎなアメ。



3.ヤマブキシティ

离开村庄一路北上穿越6号公路到达ヤマブキシティ，进入后先到最右边的房间得到29号技能サイコキネシス。这里道馆内的传送装置比较简单，只要一直向自己所站的传送点左右传送很快就可以到达馆主ナツメ处，ナツメ使用的PM是清一色的超能力系，分别为LV53エーフィ/LV55フーディン/LV53バリヤード，轻松将其打倒后获得第二枚徽章以及48号技能スキルスワップ。

4.タマムツツティ

出馆后从西边的出口离开，穿越7号公路后到达タマムツツティ。这里的彩虹道馆可以直接挑战，用1号秘传技能沿路砍树就可以到达，馆内的道路并不明显，大都隐藏在旁边的走廊内，需要多试几次。馆主エリカ使用的PM有LV51ワタッコ/LV52モンジャラ/LV56ウツボット/LV56キレイハナ，随便挑一只火系的PM就可以烧得它们永世不得翻身，轻松胜利后获得第三枚徽章以及19号技能ギガドレイン。



5.セキチウシティ

从タマムツツティ市的西边出来，一路向南走穿过16、17和18号公路来到セキチウシティ，这里最上方的房间可以与GBA版的游戏进行联动并获得其他版本的PM。挑战道馆前记得多买点解毒药，道馆内的训练员虽然和馆主装扮成一个样，不过由于不会主动出击因此省事不少，真正的馆主就是从下往上数的第二个，一路绕开挡路的玻璃调查他就会进入战斗。馆主アンズ使用的PM有LV47クロバット/LV44マタドガス/LV47アリアドス2只/LV50モルフォル，并且全都会毒属性攻击，用火系PM依旧很好对付，胜利后获得第四枚徽章和84号技能どくづき。



6.ハナダシディ

出セキチウシティ市后一路向右走，在路上会再次遇见スイクン，剧情后一直向北走进入シオンタウン，与右上角广播台内的店长对话得知目前城市处于停电状态。离开这里继续北上前往10号公路，利用4号秘传技能可以获得69号技能ロックカット，接着一直向上进入山洞イワヤマトンネル，这里的地形比较复杂，视线范围非常小，推荐使用70号技能闪光，而第一层的最上方可以获得56号技能なげつける，千万不要错过，最后出山洞通过右边的水路一直南下到达发电场。进入发电厂与里面的所有员工对话，接着离开发电厂向左边走穿越9号公路到达ハナダシディ，前往这里的道馆会发现火箭队的成员正准备逃走，一路向北追上去后在24号公路的大桥上找到他，当其躲起来后上前与其对话打倒他继续北上，在25号公路右边尽头可以找到ハナダシディ馆主，与其对话后她就会回馆，此时返回开始踢馆。馆主カスミ使用的PM有49ゴルダック/LV49ヌオー/LV54スターミー/LV52ラプラス，用电属性的PM对付，胜利后获得第五枚徽章以及3号技能みずのはどう。离开前调查道馆左边的游泳圈可以获得ぎかいのぶひんを，再将其送回发电厂能够得到57号技能チャージビーム。最后返回ハナダシディ从东边的出口走8号公路，路上能够找到41号技能いちゃもん，而到达シオンタウン后与广播台的店长对话后收音机会追加关东地区的广播。

7.ニビシティ

返回ヤマブキシティ市在左边的一间紫色房间内与二楼的女孩对话，之后返回一开始的クチバシティ市神奇宝贝俱乐部与中间的胖子对话获得おとしもの（位于道馆的上方），出门后会得到神兽ラティアス（拉提亚斯）的情报（魂之银版是拉提欧斯），之后在关东地区的地图上会出现对应神兽的踪迹。返回ヤマブキシティ市与小女孩对话将东西还给她可以得到リニアパス，这样可以乘坐新干线自由来回于都市和关东两个地区，前往クチバシティ市走右边的道路前往11号公路，在山洞口看到一只カビゴン（卡比兽）正睡在山洞入口，打开收音机将频道调到最上端的“ポケモンのふえ”会与其发生战斗，卡比兽等级有50，能抓的话还是尽量抓一下，解决他后进入山洞一路来到2号公路，将挡路的树砍掉后向上走进入ニビシティ。这里的馆主タケシ（小刚）想必没人不认识吧？他使用的PM全是岩石系，包括有LV51ゴローン/LV51サイホーン/LV53オムスター/LV54イワーク/LV52カブトプス，所以格斗、水或者植物系的PM打起来效果都很好。胜利后获得第六枚徽章以及80号技能いわなだれ，出馆后与商店旁边平台的老头对话获得收服一只神兽的关键道具にじいろのはね或ぎんいろのはね。



8.ふたごじま

从ニビシティ出来后一直向南走到地图最下方的マサラタウン，换水路继续南下到グレンタウン，进入这里后与宠物中心外左上角站着的グリーン对话，之后再转向东走到达ふたごじま，进入洞穴后爬上梯子开始踢馆。这里的地形比较恶心，每击破一个杂兵才能让出一格道路，一路击破杂兵慢慢推进见到馆主カツラ，他使用的PM有LV54マグカルゴ/LV54ブーバー/LV59ギャロップ，因此这是我方暴鲤龙等水属性PM发挥威力的好时机，胜利后获得第七枚徽章以及50号技能オーバーヒート。



9.トキワシティ

沿途回到グレンタウン后继续和グリーン对话，这下他总算愿意回馆了，接下来就是去トキワシティ的道馆与他战斗。道馆内的移动方法比较复杂，建议先从最右边的红色传送点踩上去，停下来后踏上左边的红色传送点，再次停下后走前方的红色传送点，接着向右边走一格后在踩前方的红色点，停下后踩右边的红色点，最后踏上右边的红色点就可直接到达馆主面前。馆主グリーン使用的PM有LV55ナッシー/LV58サイドン/LV52ギャラドス/LV56カイリキー/LV58ウインディ/LV60ピジョット，派我方等级最高的PM应战即可，胜利后获得最后的徽章以及92号技能トリックルーム。



10.シロガネやまどうくつ

刚一出馆会收到オーキド博士的电话，接下来前往南边的マサラタウン与下方房间内的オーキド博士对话获得最后的8号秘传机器ロッククライム（攀岩）。在购物中心多买点回复药并带上自己最强的PM进入最终迷宫（注意要带上一个能够学会攀岩的PM），一路飞到チャンピオンロード后进门前往左边的通道，穿过28号公路后来到シロガネやま，利用攀岩的技能往山顶爬上去，途中还能拿到不少技能，最后的迷宫路比较长，而且野生PM的等级也在LV50左右，一定要小心前进。在山顶我们总算是找到了小智，他使用的PM有LV88 ピカチュウ /LV84 カメックス /LV80 ラプラス /LV82 カビゴン LV84 フシギバナ /LV84 リザードン，不但阵容华丽等级也相当可观，基本上就是一场消耗战，胜利后游戏的主线流程算是正式结束，不过对很多玩家来说，真正的冒险才刚刚开始……



稀有PM捕捉方法





关东地区主角初始PM

关东地区通关后前往マサラタウン找到オーキド博士，可以从フシギダネ（妙蛙种子）／ヒトカゲ（小火龙）／ゼニガメ（杰尼龟）三个中任选一个。

ファイヤ-（火焰鸟）

取得16枚徽章后前往シロガネやまどうくつ，在瀑布位置使用7号秘传技能后再用8号秘传技能一路前进，最后在角落内获得。

サンダ-（闪电鸟）

取得16枚徽章后返回关东地区的ハナダシディ，通过10号公路后来到原先的发电厂，它就站在发电厂门口。

フリ-ザ-（急冻鸟）

取得16枚徽章后返回关东西区的ふたごじま，它就在里面的洞窟里。

ライコウ（雷公）/和エイテン（炎帝）

在エンジョシティ遇见三只神兽后会开始在都市地区移动，打开地图会看到其位置，不过移动得非常快，随机遇上后可以将其收复（LV40）。

スイクン（水君）

在エンジョシティ遇见三只神兽后前往タンバシティ遇见第一次；在42号公路用冲浪到达山洞外的平台后遇见第二次（需01号秘传技能）；都市篇完结后在关东地区的クチバシティ遇见第三次；在14号公路遇到第四次；最后在25号公路的房间内可以捕获（注意要先完成ハナダシディ道馆的挑战）。

ラティアス（拉提亚斯）/ラティオン（拉提欧斯）

在关东地区的コガネシティ前往一个紫色的屋子与小女孩对话，之后再到クチバシティ的神奇宝贝中心与中央的胖子对话后获得玩偶，之后出门就会遇上丰缘地区联盟冠军ツワブキダイゴ（大悟）。首先他会告诉主角以上两个神兽已经出现在关东地区的地图上，接着可以在地图上看到它们移动，注意心之金版取得的是ラティアス，魂之银版为ラティオン，同一版本游戏无法同时获得这两只神兽。

宝石版三主角初始PM

通关并完成ラティアス或ラティオン出现的信息后，来到关东地区的コガネシティ上方的大楼内与丰缘地区联盟冠军ツワブキダイゴ对话，之后他会让玩家挑选三种不同颜色的石头，三种石头分别对应的PM是：みどりの いし——キモリ（木守宫），あかい いし——アチャモ（火稚鸡），あおいいし——ミズゴロウ（水跃鱼），注意三只PM只能获得其中一只。

カイオ-ガ（海皇牙）/グラ-ドン（古拉顿）

领取关东三主角初始PM后前往30号公路上方，与原先领取图鉴的老爷爷对话获得にじいろのたま（红宝石）或あいいろのたま（蓝宝石），之后回到都市地区的タンバシティ并在47号公路一路攀岩到洞穴中获得，カイオーガ对应心之金版，グラードン对应魂之银版，同一版本游戏无法同时获得这两只神兽。

ミュウツ-（超梦）

完成关东区主线后前往ハナダシディ，从这里北行来到24号公路再使用冲浪来到左上方的洞穴中捕捉。

イ-ブイ（依布）

在エンジュシティ的神奇宝贝中心见到マサキ，接着回到コガネシティ在神奇宝贝中心左边的小屋内获得。

ラプラス（乘龙）

星期五前往つながりのどうくつ洞内的水中捕获。

レックウザ（裂空座）

想要获得这只PM必须先将カイオーガ（海皇牙）和グラードン（古拉顿）利用通信导入到同一台机器上，之后前往マサラタウン找到オーキド博士，与其对话后他会送给主角もえぎいろのたま（绿玉），携带绿玉来到タンバシティ左侧的山洞就可以见到レックウザ，战斗中就可以将其捕获（注意从宝石传过来的カイオーガ或グラードン无法触发这个剧情的，必须是在心之金、魂之银两个版本内捕获的）。



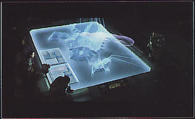
“《光环》系列”在不少玩家的心目中有着非凡的地位，在经历了漫长的等待后，“光环迷”们终于可以再次回到游戏的世界厮杀一番。游戏主人公们会带领玩家从另一个视角体验在新蒙巴萨市发生的那场恢弘战役。全新的线上模式“枪林弹雨”效仿目前射击游戏流行的“防守地图”玩法，将带给玩家更加火爆刺激的感受。喜欢本作的玩家赶快跟随笔者的脚步再次回到游戏的世界吧。　通关时间：约 15 小时

光环3 天降神兵	Microsoft	主视点射击
X360 HALO 3 ODST		美版
2009年9月22日	1人	49.99美元
无对应周边		

文 linsiyuan　美编 anubis

故事背景

游戏故事发生在与 2 代平行的时间段里，当士官长正在和陆战队员们奋勇作战，并成功摧毁了圣甲虫后，你——刚刚调入 UNSC 除了斯巴达 II 外最精锐的部队——地狱伞兵部队（ODST）的菜鸟，与五位队友 Buck、Dutch、Mickey、Romeo 和其他小队的 ODST 准备突降并占领悲怆先知的旗舰。但就在下降过程中新任命的小队队长 Dare 突然命令你的小分队修正轨道，向另外的目的地进发，以执行另一个特殊任务。而此时悲怆先知的攻击母舰发现了 05 光环的位置，马上执行空间跃迁前往，士官长所在的“琥珀金”号护卫舰冲入跃迁层紧追不放，跃迁能量冲击波席卷了整个新蒙巴萨，而电磁脉冲也让正在空降的大部分 ODST 的空降舱失去动力，由于减速伞失效而紧急硬着陆，我们的故事就这样开始了……



系统篇 SYSTEM

操作指南



本作与《光环 3》的区别

由于本作的主角为 ODST 而非超级斯巴达战士，所以人物性能与装备发生了一定的改变，具体请查看下表。由于性能和装备的改变，一些以往的打法不再适用，所以本作的战斗以游击战为主，尽量避免和大批敌人正面冲锋，急救包的使用也要恰到好处。同时由于缺少感应雷达，所以要多多观察周围环境尤其要小心敌人狙击手。

加强的性能	减弱的性能
ODST装备有VISR侦查系统，该侦查系统会提供很多实用功能。包括分辨敌我单位，分辨任务关键物品，提供城市地图以及设置目标路径等	不可双手持枪
	跳跃能力相对减弱
	近身肉搏能力相对减弱
M6手枪增加2倍聚焦且能对无甲单位一枪爆头，SMG冲锋枪则加装了消声器和2倍聚焦	无法使用护盾等战斗装置
	无法使用感应雷达
ODST可携带手雷数量增加为每种3枚。	生命值减少后只能通过急救包来回复
	武器后坐力增大



武器篇 Weapon

常用武器性能简介

UNSC 武器

火箭炮

攻击载具的时候由于炮弹有一段飞行时间，敌方载具容易进行回避，所以需要有一定的提前量，非常考验玩家的技术，总体来说火箭炮更适合对付敌兵，一般来说比较好的攻击方式是先进行跳跃，然后瞄准敌人脚下地面进行射击。

斯巴达光线

武器威力非常大，对载具一击必杀，由于攻击的时候需要蓄力，在对付固定单位或者移动缓慢单位的时候比较容易瞄准，而对于移动速度较快的单位就需要考验玩家的瞄准技术，注意镭射发出后可以进行细微的移动。

M90 霰弹枪

霰弹枪是近身作战的王者，由于着弹点比较大，所近距离很容易瞄准，打在敌人躯干以上位置几乎一击必杀，如果未能毙命只需上前补一下肉搏即可。上弹时间虽然较长，但在上弹时可以开枪。

狙击步枪

威力巨大，远距离对付鬼面兽和炮台等都是最合适的武器，子弹数量少是最大缺点，游戏中一定要注意节省弹药。

AR 突击步枪

中距离时用的比较多的一把武器，由于弹夹容量较高，所以持续火力充足，近身面对鬼面兽的时候可以迅速破甲然后上前肉搏。

M6 特种兵自动手枪

本作自动手枪得到了比较大的强化，加入了 2 倍聚焦以及无甲单位爆头等使用功能，在对付野猪兽和豺狼的时候相当好用。缺点是威力过低，面对鬼面兽时还需要大威力武器配合使用。

SMG 消音冲锋枪

同样加入了 2 倍聚焦功能，能更好的适应中远距离作战。由于加入了消声器，所以稳定性有所增加，本作 SMG 打法类似 HALO2，可以说取代了 AR 在游戏中的位置。

星盟武器

电浆手枪

电浆手枪最大的作用在于蓄力攻击可以破甲，不过由于其较低的威力，需要其它武器配合使用，一种常用的打法就是同时携带两种手枪，先用电浆手枪破甲，然后用自动手枪爆头。

鬼面电浆冲锋枪

相对于 3 代的电浆冲锋枪来说，本枪威力得到提升，但同时也会更快的进入负载过热状态，多用在中距离作战。

鬼面射钉枪

适合中距离作战，准确度和威力还算可以，用处不是很多的武器。

针刺枪

针刺枪是中距离的强力武器，不但具有半追踪功能，而且连续命中敌人后还会发生爆炸，爆炸会将普通鬼面兽一击必杀，所以相当好用。

燃料炮

燃料炮由于炮弹也需要飞行，所以对付载具的时候还是需要算好提前量。

鬼面榴弹炮

榴弹炮对付成群的野猪兽和豺狼时作用比较大，另外还可以用来对付轻型载具，缺点是弹药稀少。

星盟光束步枪

光束步枪也就是星盟的狙击步枪，打法与 UNSC 狙击步枪相同，只是注意此枪虽不用上弹，但是连续射击会造成过热负载，需要进行冷却。

鬼面锤

锤子的近身攻击力超强，且可以将敌人打飞，是解围时很好用的武器，可惜能捡到的机会不多。

鬼面霰弹枪

与 UNSC 的霰弹枪类似，威力稍小，上弹速度快一点，可惜本次 ODST 取消了双手持枪的设定且流程中能捡到的情况很少，所以本枪实用价值也就低了许多。

星盟卡宾枪

在本作取消了 BR 后，成为 BR 替代品的主力武器，弹夹容量充足且具有不俗的攻击力，2 倍聚焦使其适应于各种距离的作战，使用此枪一般都要瞄准头来打，这样可以发挥出最大的威力。

手雷武器

破片手雷

破片手雷在扔出后需要较长的爆炸时间，扔的时候要把握一定的提前量，适合对付藏匿在掩体后的敌人以及成群的野猪兽和豺狼。

粘着手雷

粘着手雷扔出后可以粘着在敌兵身上，威力巨大。扔粘雷需要一定的操作技巧，要把握住手雷飞行的抛物线。

燃烧手雷

燃烧手雷扔出后会形成火墙，火墙的主要作用是产生持续攻击力，另外扔在鬼面兽身上还可以必杀。

鬼面钉雷

钉雷的扔法和粘雷差不多，区别在于钉雷可以粘在包括墙壁和敌人载具之上。



流程篇 WALKTHROUGH

本作流程以菜鸟寻找失散队友的线索随后闪回队友曾今的战斗过程的方式进行，由于在完成“塔亚利广场”和“生态区”两个任务后，玩家可以打开VISR地图自由选择接下来四个任务的目标地点，所以肯能会与笔者的任务进行顺序有所不同，玩家在任务进行中随时可以通过VISR系统查看目的地。

而语音收集是本作的“收集要素”，菜鸟篇所在的新蒙巴萨市中散落着30个资料收集点，资料点一般为电话机或者电脑终端，在VISR侦查系统下以黄色轮廓显示。30个资料收集除了对应成就，还为玩家讲述了一个支线故事，想了解整个《光环》背景故事的玩家千万不要错过。

菜鸟任务简述

菜鸟主要以找寻队友线索为主，在探索城市的时候尽量回避不必要的战斗，在遇到一些重型鬼面兽的时候大可绕行，在到达地图指定区域后只需打开VISR侦查系统找寻黄色轮廓的关键线索物品即可触发闪回剧情，由于寻找线索过程中无任何谜题难点，玩家可以根据提示轻松地找到目的地，所以对于菜鸟篇笔者只写出第一个线索的寻找方法，其他线索物品寻找过程不再赘述。

MISSION 塔亚利广场

菜鸟

空降舱内会进行教学操作，随后按下舱内4个爆破螺栓后即可来到地面。朝背面的方向走，周围有补血装置可以利用，使用手枪的爆头解决沿路的野猪兽可以节省不少弹药，清理完附近的全部敌人后，电话终端机会响起，来到终端机前进行操作，就可开始使用VISR地图装置，地图中有蓝色光圈闪烁的地方即为本任务的目的地，进入目的地附近的建筑物后来到顶层并调查墙壁上“破碎的头盔”即可触发闪回剧情。

Buck

任务开始后从平台跳下，清理掉途中的野猪兽并和队友汇台，随后会遭遇到不少鬼面兽，需要小心应付。前行一点后要小心二层平台的电浆炮台，干掉操作手可以拆下电浆炮增加火力。大门前需要解决一大批野猪兽，注意这里的敌人持有实用的星盟卡宾枪，建议拾取。通过大门来到敌我两军交战的广场，此处敌人众多，玩家不可贸然前行，左边平台处有医疗包和弹药补给，可以选择在这里远处狙击敌人，注意优先清理对面的豺狼狙击手。肃清部分敌人后广场北侧会有两个鬼面兽队长破门而出，若是有足够的黏着手雷可以很快解决问题，否则还是分开来对付比较好。最后来到目标地点撬开登陆舱即可完成本关。



MISSION 生态区

线索物品	无人飞行组件

Dutch

本关为载具战，任务开始后即持有斯巴达光线，为了对付本关数量众多的亡魂号，一定要节省使用。前进一点后可驾驶疣猪号，利用速度与周围的敌人周旋的同时要小心风火轮的冲撞，拦路的亡魂号用斯巴达光线解决掉。继续前进会看到无人驾驶的幽灵号，由于幽灵号的机动性较强且单人就可以射击，所以建议更换驾驶幽灵号。通过拱形隧道后沿着海边前行，沿路会有不少炮台，建议在远处就打掉，持有燃料炮的野猪兽也要小心。随后到达到大型建筑物位置，先进入建筑二层进行武器弹药的补给，然后清理对面敌兵和炮台，最后徒步上阶梯到对面对付亡魂号即可。通过大桥沿着山路盘山而上，中途会遭遇敌人的强烈炮火攻击，一定要优先干掉敌人炮手和持有燃料炮的鬼兔兽，然后再对付亡魂号，完毕后继续前进来到山顶位置，清理掉最后一辆亡魂号后即可从山顶悬崖处纵身而下完成本关。



MISSION 奇智哥大道

线索物品	电磁机枪

Micky

任务开始后玩家处于被包围状态，此时不要理会周围的敌人而是直接冲到前方街道对面驾驶天蝎号，使用天蝎号清理掉中庭成群的敌人，注意西边街道会有一架亡魂号，要及早解决。随后沿着街道前行即可，途中遇到的幽灵号和炮台在天蝎号的强大火力下都不堪一击，环形广场的一侧有新的天蝎号可以让玩家更换，清理掉这里的敌人后就可以进入大门，看到被包围的队友DUTCH，及时帮助其解围后，跟随他通过大门，注意门后会遇到大批敌人。前行一段距离与友军合流，此时任务更新为防卫合流地点，如果没有装备重型武器，就需要先到达防守地点后边的高台，从侧面绕到敌人后方炸毁亡魂号，再打游击战慢慢清理掉敌人即可完成本关。

MISSION ONI第一区

线索物品	遥控引爆器

Dutch

任务开始后一边撤退，一边设置大桥两侧的爆炸装置，到达大桥尾部后进入了望塔等待任务提示出现，就立刻使用电脑终端启动炸弹炸毁大桥，天上的妖姬号可以用了望塔对面的光线炮打掉。通过地下通道来到一处开阔的庭院，任务要求帮助庭院对面的友军清理庭院中央的敌人大部队，此时建议使用斯巴达光线干掉两个鬼面兽队长后再收拾杂兵。来到对面平台与队友汇合后，任务更新为防守此地区，星盟运输船会放下若干波进攻部队，庭院左右两侧

各有一挺机枪可以使用，但是使用前务必用斯巴达光线摧毁对面的两架亡魂号，否则玩家只能会成为敌人的靶子。打掉几批敌人部队后，就可以跟随部队撤入ONI大楼内部了，在大楼中央大厅使用机枪进行防守，第一批敌人会从西北侧的两个门内涌入，只要小心敌人的手雷即可；第二批敌人从东南角攻入，由于角度问题玩家可以拆下机关炮进行攻击。全部清理完毕后跟随队友乘坐电梯来到顶楼，电梯上升途中会遇到不少兵蜂的攻击，要小心应付。在顶楼还会遇到一批背有飞行器的鬼免兽，利用电梯的走廊进行回避再加以反击可以顺利解决敌人，然后前往平台乘坐我军运输船即可完成本关。

MISSION 新蒙巴萨警察总部

线索物品 狙击步枪

Romeo

任务开始后跟随队友前行，中途开阔地带遇到大批敌人，野猪兽和豺狼尽量用手枪解决，即使在距离比较远的情况下，手枪开启聚焦功能打头还是比较容易的，狙击枪子弹留着对付鬼免兽和远处的暗影炮塔，清理完毕后使用暗影炮塔将东边的电浆炮台操作手干掉，随后通过两扇门的通道到右侧平台拆下刚才打掉操作手的炮塔，清理掉平台下边的敌人，这里注意对面有不少豺狼狙击手，为了稳妥可以先在远处用狙击枪干掉。继续前行到下个开阔地带后，在巨型金属管上部以及北侧建筑物上有若干豺狼狙击手，一定要优先解决，杀死对面有暗影炮塔的操作手后立即冲上前使用暗影炮清理场景内的敌人。第三个场景西边的阶梯上有电浆炮可以利用，西北侧的门内会冲出重型鬼免兽，要小心对付。继续前进到停机坪，可以看见对面的队友MICKY和DUTCH，通过两栋建筑之间的金属材料管与队友汇合，此时任务更新为防守汇合地点。防守区域不算大，主要的敌人是妖姬号，这里有斯巴达光线，火箭炮、飞弹发射台等众多重型武器，推荐使用飞弹发射台进行攻击。星盟运输船出现时一定要优先击破，因为其会放下大量敌兵，一旦有敌兵登录平台，就先去解决敌兵，否则会死伤惨重。成功防守住敌人进攻后即可完成本关。

MISSION 奇科旺地铁站

线索物品 生化泡沫罐

Buck

本任务的第一个目标是巧夺一架妖姬号，任务开始后跟随MICKY前进，通过地铁轨道后的开阔区域有数量众多的敌兵，此时玩家有两种打法可以选择：第一种打法是站在位置较远的地方使用星盟卡宾枪将敌人逐个击破，同时要注意躲避对面星盟运输船的激光炮，在剩下敌人数量不多的时候即可到前方平台驾驶妖姬号，这种打法比较安全稳妥；第二种打法是先等待星盟运输船离开，然后无视敌人迅速冲到对面平台处驾驶妖姬号，再使用妖姬号强大的火力收拾平台上的敌人。等待MICKY进入运输船后，任务变更为掩护运输船，此时除了要对付地面两处炮台的敌人之外，还要注意左右两侧建筑上持有燃料炮的野猪兽，多多利用妖姬号的翻滚回避（左摇杆+A）能有效的减少伤害。之后继续前行，通过大门后来到第二处开阔场景，此场景主要的敌人是妖姬号，只要注意及时回避就可以轻松解决，完毕后来到第二扇大门前，注意这里需要玩家手动开门。第三个开阔场景内的敌人组合是亡魂号和敌兵，清理完毕后来到大门处，此时需先徒步进入大门内部战斗。楼梯左手侧有星盟狙击枪，拿到后站在远处狙击就可以解决几乎所有敌人，最后一个鬼面兽队长使用游击战即可，然后来到控制间操作电脑完全开启第三扇大门。大门开启后回去继续驾驶妖姬号，前进到第四个场景与圣甲虫开战，打圣甲虫之前记得先干掉场景内敌人的妖姬号。圣甲虫不难对付，老玩家应该很容易将其解决，这里给新手玩家介绍下基本打法：首先一边回避圣甲虫的攻击，一边攻击其腿部，待圣甲虫降下后，绕道其背部攻击闪闪发光的要点，打破要点后其背部的核心就会暴露出来，再攻击核心就可以将其彻底摧毁。之后打开最后一扇门，炸毁墙壁的爆炸装置即可完成本关。



MISSION 资料中心

菜鸟

镜头再次转回到菜鸟，在到达目标地点后会发生动画，任务正式开始。本关路线比较单一，沿着固定的地底通道前行即可。第一阶段几个通道内部敌人数量比较少，可以轻松解决，在与一名友军队员汇合后，操作旁边的服务器可打开前进道路，解决掉冲出的兵蜂后跳入地下进入第二阶段。第二段路敌人明显增多，玩家的战术也要改变为迂回作战，不可轻易前冲，隐形鬼面兽使用VISR侦查系统就可以看到其轮廓，另外注意每个圆形房间内都有补血点可以利用。到达尽头后操作服务器打开第三个通道入口，随后来到第三阶段，此处会有大批鬼面兽守候，在远处利用掩体躲避敌人攻击并使用卡宾枪逐个击破为好，杀死鬼面兽队长后使用拿到电浆炮对付完通道尽头的最后一批敌兵，然后打开大门发生剧情。之后跟随DARE一路前行到电梯，到达二层后会杀出大量兵蜂，玩家要先迅速找到掩体躲避然后再进行回击。继续前行，来到最下层后解决若干鬼面兽，并开启后侧的大门，即可完成本关。

MISSION 海岸公路

菜鸟

最后的大逃亡开始，逃亡过程中要注意保护工程师，工程师虽然可以给附近的友军提供无敌的护甲，但自身会遭到攻击。回到上个任务的地底平台会遭到敌人潮水般的进攻，不过我方队友众多，打起来也不困难。掩护工程师一路杀到尽头后会发生剧情，玩家回到地面。前进一点后会遇到又一批敌人，浮动塔上有两个电浆炮塔，上去占领后可以很快解决地面的敌人。进入前方建筑内部的电梯后发生又一段剧情，接下来要进行一段很长的载具战，玩家的任务是沿着海岸公路保护巨像号，开始的一段路程只有疣猪号可以驾驶，沿路的敌人也不多，在通过第四扇大门后可以驾驶装备电磁炮的疣猪号，继续前行在击破一架亡魂号后就可以在打开的大门后驾

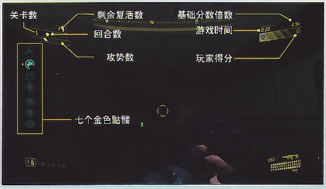
驶天蝎号，接下来的路程敌人数量会增多不少，但凭借天蝎号的火力压制可以很容易的通过。来到最后一段大桥处，通过地底通道到达一处开阔地点，这里是最后的防守地点，玩家要面对星盟一波又一波的攻势。建议玩家首先到后侧平台顶部，使用机枪扫射地面敌人，如果敌人接近自己，就立即撤下机枪进行近身作战，清理完毕一波敌人后再重复以上步骤可以较为稳妥的守住前几波攻势，等到激昂的背景音乐响起后，最后一波也就到达了，因为此时对面会有亡魂号出现，所以这个打法不再适用，玩家只能选择游击战术耐心的与敌人周旋，激烈的战斗结束后，随着我方运输船的出现，玩家也就取得了最后的胜利，接下来登上运输船就可以慢慢欣赏最后精彩的片尾动画了。



特别篇 SPECIAL

细心的玩家在游戏任务流程中会发现，类似于“守卫某个地点”的任务颇多，其实这正是 BUNGIE 为“枪林弹雨”模式安排的预演。“枪林弹雨”顾名思义，玩家要在敌人炮火的夹缝间求生存，此模式类似于《战争机器2》的持久战和《使命召唤 战火世界》的丧尸模式，玩家要在一张固定的地图内进行防守，敌人会逐波的前来进攻。每波除了会加强敌人之外，还会自动开启具有负面影响的骷髅给玩家造成麻烦。此模式最好是在线上 4 人合作，单机作战不但难度较高，乐趣也会减少许多。

模式简介



1. 此模式以关卡的方式进行，每个关卡包括 3 个回合，每个回合又包括 5 波敌人的攻势，画面左上方数字表示当前关卡数，黄色圆球表示当前回合数，竖线则表示当前是第几波敌人攻势，敌人攻势波数随着时间增加，即使玩家没有清理完毕本波的敌人，下波攻势在时间到达后也会开始，另外随着游戏的进行玩家得分的基准倍数也会上升。

2. 关卡开始后玩家的团队会共享 7 次复活数，一旦复活数耗尽则游戏结束，每回合结束后都会补充复活数并重置固定武器载具和医疗包。

3. 游戏开始前可以自由选择开启 4 个银色骷髅，进入游戏后随着回合数的增加，系统会自动开启画面左侧金色骷髅来增加游戏难度。

5. 连续杀死敌人可以形成连锁，连锁会增加分数。

6. 每两个关卡之间会有一个持续一分钟的奖励关，奖励关中会开启全部金色骷髅，玩家获得的分数会翻倍，在结束时系统还会根据分数奖励复活数，但是奖励关中只要有人阵亡，奖励关就会立即结束。

基本心得



本段内容只是介绍了初期关卡的基本打法，意在抛砖引玉，玩家在熟悉了规则后即可玩出自己的心得。

首先要熟悉地图的地形结构和武器配置，尤其要记得各个医疗包的位置，方便及时进行补给。每波攻势中敌人的组合都有所不同，要根据实际情况灵活改变打法。在武器的选择上，由于敌人所持武器的种类不固定，所以无法一直保持在持有理想武器的状态，建议保持一把中远距离武器一把近程武器的状态即可，每关的初始地点附近都有弹药的补给，可以多多利用。避免在开阔的地方与敌人交战战，在每张地图中都有比较封闭的地段，将敌人引入这种地段逐一解决是一种好的打法。战斗过程中要注意自己的走位，好的走位不但能回避敌人的攻击，还可以可以帮助玩家有效的瞄准敌人的弱点。跳跃也是要经常利用的一个动作，在躲避鬼面兽队长的重锤或者燃料炮攻击时十分有效。瞄准是也是一门很深的学问，中远距离的时候瞄准打头为主，准心一般保持在水平位置，近距离的时候准心上移来打敌人上半身，持有霰弹枪或者鬼面锤的时候近战比较占优势。在几个回合后开启的骷髅数量会增多，尤其是开启“黑眼”这个骷髅后，玩家的护甲必须靠近战补充，此时一定要以回避敌人攻击为主，一旦护甲受到损伤，及时找到落单的敌人肉搏进行补充。在有载具的地图中，可以围绕载具展开一些打法，但要注意后期敌人火力非常凶猛，过分依赖载具只能得不偿失。总体来说枪林弹雨模式需要的是良好的多人配合能力以及强大的个人作战能力，不同地图都会有一套不同的打法，希望日后能看到更多高手玩家的打法心得。

几种主要敌人的打法

野猪兽：野猪兽不难打，但是很难缠，尤其是成群的野猪兽一起扔手雷是非常恐怖的。对付野猪兽的时候自身保持左右平移状态，准心在水平位置偏下点，然后用点射型武器直接打头即可，熟悉后玩家会发现野猪兽爆头很容易。

豺狼兽：豺狼兽在持有盾牌前进的时候，其盾牌边缘有缺口，对缺口处打一枪即可使其后仰，然后立即打头就可毙命。

鬼面兽：远距离时候打头就可以，近距离时先破甲，然后上前肉搏，对付重型鬼面兽和鬼面兽队长的时候使用手雷效果不错。

兵锋：兵锋的移动速度很快，但是血量较低，只要瞄准技术不差就可以很快解决，注意要避免被成群兵锋围攻。

骷髅作用一览

银色骷髅	
失明	不显示HUD和所持武器。
铃铛	增加爆炸后的飞震力度。
野猪兽生日派对	野猪兽被爆头后会出现礼花。
我搞不好是你老爸	开启敌人隐藏对话。

金色骷髅（按照左图从上到下的顺序）	
铁锤	关闭再生功能。
算你倒霉	敌人善于躲避攻击。
接住	敌人擅于扔手雷。
黑眼	护甲受损后，只有通过近战攻击才能回复。
歪斜	敌人护盾可以反弹子弹。
饥荒	敌人死后落下武器弹药数减少。
神话	敌人生命值翻倍。

通关感言

由于流程比较短，所以通关后有种意犹未尽的感觉。总体来说本作手感依旧优秀，最新加入的“枪林弹雨”模式也非常耐玩，仔细研究后会衍生出很多优秀的打法，希望日后会有更多喜欢本作的玩家一起加入游戏的世界与好友浴血奋战在敌人的“枪林弹雨”中。



文 阿鲁 美编 木仙

Love Plus	Konami	模拟育成
NDS ラブプラス		日版
2009年9月3日发售	1～3人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

15年前，一款名叫《心跳回忆》的游戏让许多玩家踏上了恋爱游戏的道路，15年后，一款名叫《Love Plus》的游戏再度让当今的宅男们为之疯狂。这款号称国民GF的游戏自发售以来短短3天时间就卖出了4.8万套，除了感叹宅男们强大的购买力，也让在下对这款神奇的游戏颇感兴趣。

友情篇

日程安排



在游戏中每天被分为4个时间段，和Konami的经典恋爱游戏“《心跳回忆》系列”一样，本作同样需要玩家自己安排课程来增加各项能力。玩家可以在每天早晨决定好一天的安排，不同的课程对应增加的能力各不相同，进行选择后各项能力的大致增幅会很直观地显示出来，实际的增幅会根据当时女主角的Q版头像做出的评价发生变化。

游戏一段时间后，在选择课程时会出现右下角有各种颜色小勾的情况，这代表特定课程。小勾的颜色代表左屏对应颜色的能力，如果该能力达到特定课程所规定的值时，就会获得最高评价，从而增加不少能力值，反之则会得到低评价，如果基础能力不足就不要选择带小勾的课程了。右下角有女生头像时就代表可以触发这个女主角的特殊事件，这是收集CG和增加好感度的重要途径。

短信

触发女主角的某个特殊事件后，就可以获得她们的手机号码，然后在早晚就可以给她们发短信了。玩家在早上和晚上都只能发送一条短信，因此一定要发给想攻略的女主角，很多时候其他女孩也会主动发短信给玩家，回复短信没有数量的限制，只要在允许的情况下可以回复多条短信。回复短信后同样不能再发送短信了，因此要先发送再回复。当然短信不一定每次都要回复，比如爱花有时候会发出她已经睡觉了的短信，如果此时回复的话反而会降低好感度，回复短信前一定要仔细查看内容再做出决定。

能力值对女主角的影响



每个女主角对玩家各种能力的关注度各不相同，爱花比较关注运动和魅力、宁宁比较关注感性和魅力、凛子比较关注知识和感性，想尽快提升女主角的好感以及特殊事件的发生频率，就要尽快将对方关注的属性提升起来。当然能力的提升只是一方面，一起回家、一起上学、打招呼的方式、特殊对话时的选择都会让女主角对玩家的好感有所增减。被告白进入恋爱篇后，玩家在之前的能力会继承，由于恋爱篇涉及到吸引力这一要素，因此前期还是尽量让所有能力都得到提升，不然不利于后期的发展。

三位女主角和你一起演绎三段不同的恋爱

高岭爱花



CV：早见沙织
学年：高中2年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天秤座
喜欢的东西：做点心、钢琴

人物简介：与主人公同年级，网球部成员，不管是学习还是体育都很优秀，不过不善于交流是她致命的缺点。正因为如此始终给人格格不入的感觉，不过对此她自己已经习以为常了。

姉崎宁宁



CV：皆口裕子
学年：高中3年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：白羊座
喜欢的东西：做家务、恐怖电影

人物简介：在餐馆打工时认识的比主人公大一届的学姐。稳重、成熟的宁宁让她周围的人都对她十分依赖，不过似乎她不愿意主人公把她也当做姐姐一样看待。

小早川凛子



CV：丹下樱
学年：高中1年级
血型：B型
生日：8月17日
星座：狮子座
喜欢的东西：读书、音乐、玩游戏(格斗游戏)

人物简介：比主人公小一届的学妹，同为图书委员的她一开始对主人公有很大的成见，一点也没有把主人公当作学长的感觉。喜欢听音乐，但是经常都独自一人行动，从她打电话的只言片语中也能感觉到异样，她到底有什么不为人知的秘密呢？

©2009 Konami Digital Entertainment



恋爱篇

可以说这才是游戏的真正开始，被女主角告白并看完通关动画后就可以进入游戏的核心部分——恋爱篇了，读取记录后会出现两个模式供玩家选择，下面便对恋爱篇进行讲解。

真实时间模式



该模式采用真实时间制，将游戏和现实紧密联系在一起。游戏里女主角和普通高中生一样按时上学、回家，在学校里你可以发短信将她叫出来和你聊天，谈谈心，当然尽量在下课时间再叫她出来，不然影响学业就不好了。

虽说在真实时间模式里可以模拟现实状况与恋人进行各种交流和活动，不过在这个模式里玩家所做的任何事都需要消费左上方的行动力，刚开始行动力最大值为30，如果连续两天都进入这个模式行动力最大值会增加，不过发短信、回复短信、制定课程、约会等等都要消耗行动力，实际上在这个模式里每天是做不了多少事的。

在这个模式里，能力值和吸引力的增长速度是最快的，制定的课程会随着时间的流逝自动完成，由于制定课程需要消耗行动力，因此就算是已经过时的课程也是可以完成的，这样一来玩家就不用每天都早起提前制定课程了，算是个比较贴心的设定，而且完成课程时所触发的与恋人的对话情节是可以通过回想的方式来查看的，因此玩家有必要每天都进入这个模式来增加能力以及回收好感度，这个模式和跳跃时间模式是可以随时进行切换的。



美梦模式

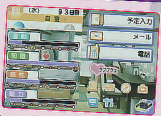
和女性好感度高的时候就会进入美梦模式，普通模式里可以和好感度高的三位女主角固定进入一次该模式，之后便需要在恋爱模式中才能发生。想要触发美梦首先要和对方的好感度高才行，其次需要在平时见不到她的情况下，也就是深夜，在深夜里进行游戏，选择睡觉(寝る)时就有一定几率进入美梦模式。由于是做梦，这时候的女主角都十分大胆，比如矜持的爱花身穿比基尼在海滩日光浴、傲娇的凛子变身成为被人丢弃的猫娘、温柔的宁宁化身为性感的黑丝女教师等，除了可以收集到精美的CG图片，还有其他意外的惊喜等待着玩家呢。



吸引力

每天的课程不但可以增加大量的基础能力，更是可以增加玩家自身的魅力，有了魅力才有吸引女孩子的资本，因此吸引力这一概念油然而生。在游戏中，吸引力以心型图标来表示，每项能力都可以最多拥有4颗心，心的数量越多，那么约会或者是真实时间模式中叫对方出来聊天的成功率就越高，而且各项能力吸引力的强弱还可以决定约会时特定事件的触发，甚至可以让对方到原本不愿意去的地方进行约会，由此可见吸引力对异性的作用是非常强大的。完成约会后会消耗玩家的吸引力以及基础能力值，因此整天想着约会是不行的，还是要踏踏实实地提高自身的能力，毕竟女孩子不喜欢轻浮的男生。

跳跃时间模式



这其实就是友情篇的进化版，当然由于已经有了恋人，其他两位女主角自然就知难而退了。每天的进程和之前一样，设定课程、发短信、一起上学、一起回家等等，由于和女主角关系的进步，短信的内容也会更加暧昧。这个模式里，每个课程所增加的能力值比普通模式要高很多，并且还多出了吸引力的设定，当然最重要的是在这个模式里可以打电话给女主角进行约会(デート)。

由于对方已经由朋友转变为恋人，行为上自然要比之前大胆许多，这点体现在一起上学和回家的路上。在普通模式中，我们是通过交流来促进双方的感情，而在这个模式中我们需要通过身体接触来进一步促进感情，对话完毕后玩家有几秒的时间来确定接触的部位，不过大庭广众下女孩子一般都是很害羞的，因此优先的选择是牵手(需要按住十字键的下方向然后再用触控笔接触手的位置)，好感度高的时候还可以搂肩、摸头等，当然大家不能急于求成，爱情这个东西是慢慢培养出来的，要是一开始就对我们的女主角毛手毛脚的话可是会降低好感度的哦！



对话互动



点击左下方的ラブプラス选项可以和女主角进行交流，对方会主动和玩家说话，当然玩家也可以主动找话题来了解对方的想法。游戏中收录了许多可以对话的单词和短句，对方的提问包含了玩家的兴趣、梦想、喜好等，不同的答案会让女主角出现不同的反应，甚至一些答案还会让她改变造型或者穿着来满足你心里的愿望。虽然可以说的单词量和现实比起来差得比较远，但是只要在流程中抓住女主角们的心态，就肯定能说出令她们有反应的单词，不过这就要求玩家的日语水平达到一定的程度，至少要能准确地读出单词才行，下面列举出部分提问和回答时的单词，主动为提问被动为回答，这只是其中的一部分可问答的单词，其他没被发现的单词就留给玩家自己去探索啦。

提问(主动)	今何时(いまなんじ)、色(いの)は、お话(はな)しよ、俺(おれ)のこと好(す)き、好(す)きな服(ふく)、スリーサイズ、体重(たいじゅう)、店(てん)は
打招呼(主动)	おはよう、おやすみ、ありがとう
称呼对方(主动)	叫对方的姓或者名都可以，当然叫对方希望的称呼是效果最佳的
肯定/否定(被动)	觉(おぼ)えてる、はい、しよう、そうだね、だいすき、いいえ、ぜんぜん、ちがう、忘(わす)れた
电影类型(被动)	アクション、アニメ、SF、ホラー、ラブロマンス
大型活动(被动)	コンサート、サーカス、ライブ
食物(被动)	イチゴ、おいも、カレー、寿司(すし)、ハンバーガー、ポテチ
服装(被动)	甘(あま)ロリ、セクシー、体操服(たいそうふく)、巫女(みこ)、水着(みずぎ)、メイド
颜色(被动)	青(あお)、黒(くろ)、水色(みずいろ)、緑(みどり)、紫(むらさき)
动物(被动)	ウサギ、タヌキ、ネコ
场所(被动)	アクセサリー、カラオケ、コスメ、ゲームセンター、动物园(どうぶつえん)、本屋(ほんや)、ブティック、游园地(ゆうえんち)、レストラン
特殊(被动)	胸(むね)

文 炎骑士 美编 木仙



能够让我这个对角色扮演类游戏不感兴趣的人也玩得津津有味，这足以说明游戏本身有多么出色了。虽然游戏的日版卖得的确不怎么样，但我还是从心底佩服MMV对待游戏制作的态度。相比之下，那些靠着某某日本国民级大作版权忽悠忠实玩家的所谓业内一流大厂，他们的所作所为可真是不怎么样。在这里，我要向所有的玩家推荐这款游戏，不论你是否拥有Wii主机，也不论你是否喜欢角色扮演游戏，这款被MMV倾注了大量心血的作品真的是非常值得一试！

王様物語

国王物语	MMV	角色扮演
Wii 王样物语		日版
2009年9月3日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

立国兴邦



建国伊始，最最重要的头等大事就是带领几名臣民四处寻宝赚钱，好在游戏初期可以在场景中找到几处地缝，赶快让臣民将地缝挖大挖开，获得的金钱可以用来打造最基本的职业训练所——兵营和农场。不过由于资金短缺，我们的小国王只能作出二选一的抉择。

朝政事务

游戏初期，王城中央的一间小木屋就是国王的皇宫（穷啊）。只要坐在王座上，就可以召集手下的三名大臣过问和管理朝政事物。



牛骑士：可以视为丞相，负责各方面信息的呈递以及重大工程项目（例如各种职业训练所）的兴建。

ヴェルデ：内务总管，负责游戏记录以及查看国情。

リアム：贴身侍卫，主要负责游戏各个方面的说明指导，以及管理宝物库。





职业系统

游戏中的职业系统设置方式与一些常见即时战略游戏中的兵种设置比较相似。但不同的是，在本作中从事任何职业的国民都是由最初的无业游民专职而来的。并且，我们还可以按照自己的需要让某一个臣民在不同职业之间随意转换。只不过在到了游戏中后期，进行一些高等级职业的转换需要花费数量可观的金钱。



早期职业一览	
职业	作用特性
农夫	主要用于从地缝中挖掘宝藏，也可劈砍体积较小的朽木，战斗力较弱。
士兵	主要用于近距离白刃战，也可劈砍体积较小的朽木，战斗力较强。
工匠	主要用于建造桥梁，也可从事农夫的工作，战斗力较弱。
猎户	使用弓箭进行远距离射击，也可从事农夫和士兵的工作，战斗力较强。注意其使用的弓箭有数量限制。
樵夫	主要用于劈砍体积较大的枯树，也可从事农夫的工作，战斗力一般。
商人	主要用来探索宝物，可以打开特定的钱袋。



©2009 Marvelous Entertainment Inc. All rights reserved.



远征作战

国家要发展就需要资源，因此对外进行领土扩展就显得非常必要了。当完成初期的基本建设之后，我们的小国王就可以准备作战了。不过在这之前，先要召集一支自己的亲卫队，然后才能御驾亲征。召集亲卫队的方式有两种，其一是站在皇宫正门外带有王冠图案的台阶上召集分属各行各业的臣民，然后再按照自己的要求进行筛选；另一种方式是随意在场景中挑选接近的国民加入亲卫队。亲卫队的组成结构没有限制，可以让不同职业的国民进行混编。不过亲卫队的人数有限制，只能在游戏进行到一定阶段后通过专项投资来提升容量上限。





行动方式

当臣民接近国王时，只要按下B键即可将其召入麾下成为亲卫队成员。在行动中，按下Z键可以在画面中显示可以破坏的目标或敌人，A键作用是让麾下的战士向着目标展开行动，B键用于收回行动指令。另外，当部队中存在多个职业时，还可以通过十字键来调整出击顺序和队伍阵型。







部队休整

不论是国王本人还是麾下的战士，都有体力的设定，体力在受到攻击时便会下降。这其中，如果国王的体力降为零，那么就会立刻迎来"驾崩"的一幕。部队的全体成员可以通过洗温泉的方式来令体力完全恢复(国王可以直接回皇宫就寝)。而用于恢复体力的温泉，则是需要让农夫在游戏场景中的特定位置通过挖掘地缝来获得。特别指出的是，温泉在每天之中都有使用的限制，泡澡固然舒服，但千万不要过量，否则温泉就会枯竭。





人口管理

通过兴建特定的建筑，可以提升游戏中的人口上限。而在战斗中，自然也会出现战斗减员。不过放心，那些战死沙场将士，只要隔上一天，便会自动活过来。谁叫这只是游戏呢，我们不能太较真儿。不过这不意味着我们就可以漠视生命，要知道国家需要为战死将士的家属发放抚恤金，如果人员伤亡惨重，那么国家也会有破产的危险。

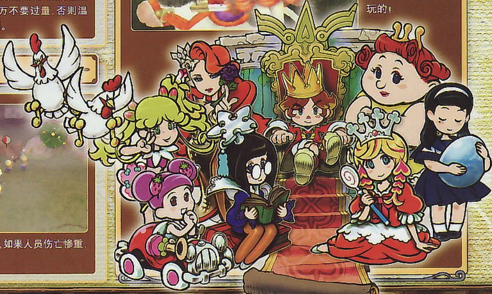


英雄救美



战胜强敌之后，我们的小国王便可以解救被囚禁在敌国之中的公主。对于英雄救美的俗套故事，接下来的事情就不用多说啦！除了小国王自己所统治的国家之外，世界上还另外存在七个强国——共有七名公主需要搭救。并且，七名公主有着不同的兴趣爱好。想要提高七位佳人的好感度，投其所好自然是不可避免的。当然，作为一国之君，儿女私情永远不能放在首位，否则闹得国库亏空民意下降，那可不是闹着玩的！







虽然本作在游戏名称上给人的感觉便是一种“小投入，小制作”，但当你接触过游戏后便会明白什么才叫“小身材，大味道”了。而一向以成人游戏为主的Eidos今次却给我们带来了一个充满了童话色彩的和风忍者故事，虽然游戏的画面并不是那么唯美，但整体上给人非常清新的感觉。卡通风格的人物造型配合3D渲染使得游戏更加“卡哇伊”，各种忍者的独特技能与战斗方式也会让你感觉其乐无穷。当然，丰富的收集要素也同样是本作的另一玩点。

迷你忍者	Eidos	动作
多机种 Mini Ninjas		美版
2009年9月8日发售	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

攻击指南

游戏中的攻击系统还是设计得非常简单的，主要分为普通攻击和重攻击。普通攻击速度快，但在正面非常容易被敌人防御，所以推荐从身后发动奇袭，几下即可把敌人解决。重攻击威力大，还会附加晕眩效果，而且每个不同的忍者都会有不同的特效。在面对复数敌人时普通攻击和重攻击搭配才是最好的战法。

必杀技是长按Y键（△）即能发动的，需要消耗红魂，只有打倒特定的敌人才会回复红魂，所以需要节约使用。不同角色的必杀技都不一样，例如主角HIRO的必杀技有极强的连贯性，而且动作十分华丽；弓忍的必杀技射程长而且威力大；女枪忍的必杀技攻击范围极大，而且延续时间长等等。在对付不同敌人时使用对应的必杀技可以达到事半功倍的效果。

行动指南



在血槽下方的蓝条是角色的行动能力表示，快跑、忍术等等都会消耗行动槽，而且一旦受到攻击，行动槽就会减少，必须通过打倒敌人获得的蓝魂来回复，一旦行动槽降至最低便无法使用忍术和快跑，所以玩家在游戏中必须注意这点。如果行动槽不小心降至最低，我们还可以原地等待其回复，不过需要花上比较长的时间。

升级系统

游戏中的升级还是非常类似传统的角色扮演游戏，通过不断打倒敌人来获得经验值，一共有15个等级，每提升一个等级就能增加攻击力和最大HP。打倒敌人后吸收黄魂即可增加经验槽，在游戏中拯救关在牢笼中的小动物们也能获得黄魂，通常这些魂要比战斗中获得的魂更有用。



潜行

作为忍者，懂得如何潜行非常重要，尤其是在HARD难度下。首先按下LT（L2）键躲藏在草丛中，这时画面右边就会出现潜行的标志，人物也会处于半透明的状态，如此绕至敌人后方，出其不意地攻击还能给敌人造成硬直效果，一些比较弱的敌人直接会被秒杀，所以面对游戏中大批的巡逻兵，潜行到身后一举歼灭是最有效的方法，特别是在HARD难度下。

使用道具

要作一名合格的忍者，必须懂得各种道具的使用方法，而且对于忍者来说，最重要的暗器便是忍者镖了。在潜入类的关卡中，对面守卫最好用的武器就是忍者镖了。而在几个特定关卡中必须使用鱼竿才能通过。同样，鱼竿还可以用来钓鱼做成寿司。

忍术

游戏中有很多种忍术，充分再现了忍者这个独特职业的魅力所在，而且在游戏中对付不同敌人需要搭配不同的忍术，一些特定的敌人只有用相对应的忍术才能消灭（幽灵等等）。例如变身术在潜入关卡中极为好用，而且变身成为熊之类的动物能大幅提高攻击力。忍术的风雷水火相当于魔法，可以对敌人造成极大的伤害，但要消耗大半体力槽，所以无法连续使用。



各个忍者的特点

主角HIRO

可以使用很多种忍术，所以能够衍生出多种战术，而且他的必杀技威力强大，范围广、连续性高，可以说是游戏中最为实用的角色。配合能够使用飞镖、炸弹等多种道具，不愧是老忍者师父的首席弟子。



狼忍者

攻击力高、速度快是其最大的优点，使用起来非常有金刚狼的味道，而且快跑时兽性十足，是非常有个性的角色。对付普通敌人一两下即可干掉，必杀技相对来说要逊色一点，推荐在混战中使用他。



女忍者

枪的攻击范围虽然大，但出招还是有些慢，女忍者的必杀技是其最大的强项，通常在对付大批敌人时比胖忍者的必杀技还要实用。



胖忍者

虽然攻击力大，但出招很慢，所以并不怎么好用。不过在游戏中是惟一一个能够对付拿着狼牙棒的巨大敌人，并且在面对复数敌人时，其强大的必杀技通常能瞬间干掉全部敌人。



弓忍者

攻击距离远是其最大的优点，而且是游戏中枪兵的克星。后几个水上关卡中的绝对主力。使用弓忍者攻击时，只要大致面对着敌人就会自动瞄准，所以不用向其他角色那样围着敌人团团转。



笛子忍者

非常特殊的一个角色，普通攻击并没有什么特别之处，可能使用笛子的必杀技能让敌人翩翩起舞是其最大的优点吧。



五大BOSS战心得

BOSS一：大刀武士

尽量避免和BOSS近身周旋，一旦靠近很容易被BOSS的刀弹开，而且BOSS的攻击范围很大，看准了间隙跳跃躲避。根据提示先躲在场景中的柱子后面，之后等BOSS挥刀后即可发动QTE了。进入下一场景后，四周会出现杂兵干扰，注意回避再次引BOSS砍柱子，之后重复QTE即可。需要注意的是，QTE要看清楚再按，一味地乱按只会白费HP。



BOSS二：黑暗军师

说实话这个BOSS非常猥琐，当BOSS不停地挥扇子时靠近它发动QTE，把屁引到它自己身上，随后在其身后发动QTE即可对他造成伤害。BOSS有一招蓄力攻击要看准时机跳跃躲避，其他攻击都可以躲在柱子后面，再反复几次即可将他放倒。

BOSS三：瘸子将军

由于是一场水中战，BOSS的攻击范围极大，所以很容易被他砍到。而且在水中的行动要缓慢很多，尤其在划行时，方向非常难掌握，还是推荐直接游泳比较好。首先来到平台上干掉所有杂鱼，和BOSS一对一时就非常简单了，根据提示吸引他出刀砍断柱子，随后跳上断柱上发动QTE攻击。接下来的方法雷同，在平台左右两侧还有两根柱子，分别吸引BOSS砍断后发动QTE即可。

BOSS四：黑暗鸟人

说实话这个BOSS非常简单，只要在它身后不断周旋，伺机发动QTE即可搞定。BOSS的攻击力很高，所以一旦被打到会损失很多HP，在几次QTE后BOSS会在屋顶不动，此时切勿正面进攻，绕其背后再发动一次QTE即可解决。



BOSS五：黑暗大将军

最终BOSS的攻击非常有规律，首先他会把四周的小动物变成武士来攻击玩家，这里推荐装备上炸药包和血瓶，由于无法变成其他忍者，所以一但看见枪兵最好用炸药包直接干掉，一旦被围起来的话会带来不小的麻烦。正面强攻BOSS是完全没有效果的，要使用雷忍术才能对BOSS造成伤害，反复干掉BOSS召唤的杂鱼就能获得蓝魂来回复行动槽，所以最终战是一场耐久战，BOSS并不怎么厉害，坚持到底便是胜利。



难点奖杯／成就

由于本作中的奖杯／成就包含大量的收集要素，所以在此就列出一些稍微有点难的奖杯／成就了。

名称	分值	解释	方法
Now You See Me	银杯／40G	潜行状态下干掉100个敌人	推荐在初期几关中完成，草丛多，敌人也比较分散。
Silent Assas... Ninja	金杯／50G	不被发现完成一关	在游戏中有几个固定的潜入关卡，在房顶上行走时会处于潜行状态，所以专心到达目的地即可完成挑战。
Avalanche	铜杯／10G	在漂流关卡中用滚雪球的方式干掉一个敌人	在游戏中的漂流关卡一开始的地方有大票敌人，故意翻倒后滚成雪球干掉一个敌人即可。



研究与心得

一些读者来信抱怨，说杂志上有关本作的攻略研究内容被拖得太长太久了，看起来感觉不爽。其实这也是没有办法的，熟悉系列作品的老玩家应该明白，因为有大量关于机体开发和设计方面的内容，所以要详细介绍起来恐怕要至少占去半本杂志的篇幅。所以只能以连载方式分期刊出。本期的研究算是对于这款游戏的最后收尾，其中的内容是最为精华部分的机体设计。由于涉及到不同世界观的多部作品，所以本次的设计列表中采取了分类统计的方式，并且分类的方式和标准也各不相同，主要是为了避免重复和查找方便，喜欢研究高达设定的读者就不要深究啦！

文编 炎骑士 美编 忽悠悠

SD高达G世纪 战争	NBGI/Tom Create	策略
多机种 SD GUNDAM G GENERATION WARS		日版
2009年8月6日	1人	6980日元
对应机种为Wii及PS2		对应玩家年龄：全年龄

机体的设计

机体设计表

ア行

待设计机体	素材A	素材B
アカツキ	【金色涂装机动战士】	ストライクガンダム
		νガンダム
		Hi−νガンダム
アクトザク	G−3ガンダム	ザクⅡ
		ザクⅡ改
アグリッサ	ザムザザー	AEUイナクト
	ゲルズゲー	AEUイナクト
アッガイ	ゴッグ	アッグガイ
		エビル・S
		ダギ・イルス
		ハイザック・カスタム
アッグガイ	アッガイ	グフ
		グフイグナイテッド
		グフカスタム
		グフフライトタイプ
アッザム	【吉翁系机动堡垒】	ヨガンダム
		ペーネロペー
アッシマー	【大魔系】	【吉翁系机动堡垒】
		【可变形机动战士】
アビスガンダム	【水陆两栖系】	インパルスガンダム
		セイバーガンダム
アプサラスⅡ	アッザム	ザクⅡ
		ザクⅡ改
アルヴァアロン	ジム・コマンド	ストライクフリーダムガンダム
アルヴァトーレ	【金色涂装机动战士】	デストロイガンダム
α・アジール	ノイエ・ジール	サザビー
	ノイエ・ジールⅡ	ナイチンゲール
アレックス	ガンダム	【塞克缪搭载机】
アンフ	【铁人系】	ザウート
		装甲车
		ヒップヘビー
		ブルワン
		ボール
イージスガンダム	ストライクガンダム	アグリッサ
		【可变形机动战士】
イフリート	【老虎系】	【大魔系】
インパルスガンダム	ストライクガンダム	【扎夫特系非核动力高达】
インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	インフィニットジャスティスガンダム	【大型武装追加机种】
ヴァイエイト	ビルゴ	アルトロンガンダム
	ビルゴⅡ	Wガンダム
		Wガンダムゼロ
		Wガンダムゼロ(EW)
		ガンダムナタク
		ガンダムヘビーアームズ
		ガンダムヘビーアームズ改
		ガンダムヘビーアームズ改(EW)
		シェンロンガンダム
Vガンダム	バウ	【高达系】
V2アサルトバスター	デュエルガンダム アサルトシュラウド	バスターガンダム
		ヴェルデバスター
Wガンダムゼロ	Wガンダム	トールギス
Wガンダムゼロ(EW)	アルヴァアロン	Vガンダム
	Wガンダム	∀ガンダム（能力解放）
	Wガンダムゼロ	【飞翼系】
ウォルターガンダム	ノーベルガンダム	【恶魔高达系】
宇宙高机动试验型ザク	ザクⅡ	【大魔系】
	ザクⅡ改	
エアリーズ	リーオー（宇宙）	バリエント
	リーオー(OZ)	ディン
	リーオー（地上）	
AEUイナクト	ユニオンフラッグ	AEUイナクト陆战型
AEUイナクト（デモカラー）	ユニオンフラッグ	AEUヘリオン
エビル・S	【侦察机】	デナン・ゲー
		デナン・ゾン
エビル・ドーガ	α・アジール	ラフレシア
エルメス	【吉翁系机动堡垒】	【卡碧尼系】
エルメス	νガンダム	サザビー
	Hi−νガンダム	ナイチンゲール
オーガンダム	ガンダム	∀ガンダム（能力解放）
		ターンX
		スターゲイザー
		【纯太阳炉搭载机】

カ行

待设计机体	素材A	素材B
ガーベラ・テトラ	【GP系】	【座天使系高达】
ガイアガンダム	バクゥ	インパルスガンダム
	ラゴゥ	セイバーガンダム
カオスガンダム	ノイエ・ジール	インパルスガンダム
		セイバーガンダム
ガディール	ギャプラン	ドートレス
	ギャプラン改	ドートレス・ウエポン
		ドートレス・ネオ
カプール	アビスガンダム	ガザC
	【水陆两栖系】	ガザD
		ガ・ゾウム
		ガルスJ
ガブスレイ	メッサーラ	トルネードガンダム
カプル	ボール	カプール
	ハロ	ゴッグ
		ハイ・ゴッグ
カラミティガンダム	バスターガンダム	ガンダムヘビーアームズ
	ヴェルデバスター	ガンダムヘビーアームズ改
		ガンダムヘビーアームズ改(EW)
		ガンダムレオパルド
		ガンダムレオパルド・デストロイ

©创通・サンライズ・毎日放送

ガルスJ	【老虎系】	ガザC ガザD ガ・ゾウム
ガンイージ	ジェムズガン ジャベリン	【高达系】
ガンキャノン	ガンタンク コア・ファイター 量产型ガンタンク	【加农系】
ガンダムアシュタロン	ガンダムX	フォビドゥンガンダム
ガンダムヴァーチェ	オーガンダム	【重武装系】
ガンダムヴァサーゴ	ガンダムX	アグリッサ
ガンダムエアマスター	Zガンダム Zプラス メタス リ・ガズィB.W.S	ガンダムX
ガンダムエクシア	【格斗系】	オーガンダム
ガンタムエクシアリペア	ガンダムエクシア	クロスボーン・ガンダムX1 クロスボーン・ガンダムX1フルクロス クロスボーン・ガンダムX3 スカルハート
ガンダムエピオン	Wガンダムゼロ Wガンダムゼロ(EW)	【托鲁基斯系】
ガンダムエピオン	Wガンダムゼロ	Wガンダムゼロ(EW)
ガンダムF90	【高达系】	ヘビーガン
ガンダムキュリオス	ガンダムエアマスター ガンダムエアマスター・バースト Zガンダム Zプラス	オーガンダム
ガンダムキュリオス	メタス リ・ガズィB.W.S	オーガンダム
ガンダムサンドロック	Wガンダムゼロ	【格斗系】 ガンダムエクシア ガンダムエクシアリペア GNフラッグ マスターガンダム
ガンダムシュピーゲル	ジム・ストライカー	ガンダムマックスター ガンダムローズ ドラゴンガンダム ボルトガンダム
ガンダムシュピーゲル	デビルガンダム デビルガンダム（最终形态） デビルガンダムJr.	シャイニングガンダム ゴッドガンダム
ガンダムスローネアイン	GN−X	【狙击系】
ガンダムスローネツヴァイ	GN−X	【浮游炮搭载机】
ガンダムスローネドライ	GN−X	【侦察机】
ガンダムデスサイズ	Wガンダムゼロ	ザンネック デスバット
ガンダムデュナメス	オーガンダム	【狙击系】
ガンダムナドレ	ノーベルガンダム	オーガンダム
ガンダムヘビーアームズ	Wガンダムゼロ	【重武装系】
ガンダムヘブンズソード	ネロスガンダム	【恶魔高达系】
ガンダムベルフェゴール	ブルーディスティニー1号机 ブルーディスティニー2号机 ブルーディスティニー3号机 イフリート改	ガンダムヴァサーゴ ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク ガンダムアシュタロン ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
ガンダムMk−Ⅱ（ティターンズ仕样）	ジム・クゥエル	バーザム
ガンダムレオパルド	ガンダムX	【重武装系】
ガンダム6号机	ガンダム	ガンキャノン 量产型ガンキャノン
ガンタンク	コア・ファイター	量产型ガンタンク ザウート ガズウート
ギャバン・ボルジャーノン	ザクⅠ	ザクウォーリア ザクファントム
ギャプラン	ガルバルディβ 【可变形机动战士】	【吉翁系机动堡垒】
ギャン	【老虎系】	【勇士系】
キュベレイ	ベルティゴ	【浮游炮搭载机】 サイコ・ガンダムMk−Ⅱ
グフ	グフイグナイテッド	【吉翁系机动堡垒】
グフイグナイテッド	【老虎系】	【扎夫特系非核动力高达】 ゲイツR
グフフライトタイプ	グフ グフカスタム	ティエレン高机动型
グランディーネ	アッザム	オクト・エイプ クラウダ ジェニス ジュラッグ セプテム セプテム改 バトゥーリア ベルティゴ
グランドガンダム	ジョンブルガンダム	【恶魔高达系】
グランドマスターガンダム	マスターガンダム	ガンダムヘブンズソード グランドガンダム ウォルターガンダム
クロスボーン・ガンダムX1	ガンダムF91	エビル・S ダギ・イルス デナン・ゲー デナン・ゾン ビギナ・ギナ ベルガ・ギロス ベルガ・ダラス ラフレシア
クロスボーン・ガンダムX1	デスティニーガンダム	ガンダムエクシアリペア
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	クロスボーン・ガンダムX1 スカルハート	クロスボーン・ガンダムX3
ゲイツ	【勇士系】	【扎夫特系】
ゲーマルク	【卡碧尼系】	ザクⅢ ザクⅢ改
ゲーマルク	ガズアル	ガズエル
ゲドラフ	ゾロアット	カプール カプル サイコ・ハロ ハロ
ゲルグゲ	ガンダム	ザクⅡ ザクⅡ改
ゲルググキャノン	ゲルグゲ ゲルググJ ゲルググM	【加农系】
ゲルググJ	ゲルググ ゲルググキャノン ゲルググM	【狙击系】
ゲルズゲー	デビルガンダム アグリッサ	ダガーL ダークダガーL ウィンダム ストライクダガー
ゲルズゲー	アグリッサ	【地球联合系高达】
ゲルズゲー	ザムザザー	ストライクダガー
ゲンガオゾ	ザンネック	シャッコー リグ・シャッコー リゲ・リング
ケンプファー	【勇士系】	【大魔系】
コア・ファイター	【一年战争时期联邦系机动战士】	コア・ブースター Gディフェンサー スカイグラスパー ドップ ヒッブヘビー ブルワン メビウス・ゼロ
コア・ファイターV	コア・ファイター	Vガンダム
ゴールド・スモー	【金色涂装机动战士】	∀ガンダム ∀ガンダム（能力解放）
ゴッゾーラ	ゾロ	ゾロアット リカール

サ行

待设计机体	素材A	素材B
サーペント	ビルゴ ビルゴⅡ	ガンダムレオパルド ガンダムレオパルド・デストロイ
サイコ・ガンダム	【高达系】	グレート・ジオング
サイコ・ハロ	サイコロガンダム	ハロ
ザウート	ガンタンク 量产型ガンタンク	【扎夫特军机动战士】
ザクⅠ	ギャバン・ボルジャーノン	【吉翁系】 ザクウォーリア ザクファントム
ザクⅡ	ボルジャーノン	【吉翁系】 ザクウォーリア ザクファントム
ザクウォーリア	ギャバン・ボルジャーノン ザクⅠ	【扎夫特军机动战士】

ザクウォーリア	ザクⅡ	【扎夫特军机动战士】
	ザクⅡ改	
	ザクⅢ	
	ザクⅢ改	
	ハイザック	
	アクトザク	
	ザク50	
	ボルジャーノン	
ザクキャノン	ザクⅡ	【加农系】
	ザクⅡ改	
ザクレロ	ガンダム	ゲルググ
	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	ビグロ
		ザムザザー
サザビー	ゲーマルク	ギラ・ドーガ
		ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）
		ヤクト・ドーガ（クェス专用机）
ザムザザー	ザクレロ	【地球联合系量产型机动战士】
	ビグロ	
	ビグザム	
	ビグ・ラング	
ザンスパイン	ザンネック	V2アサルトバスター
		V2ガンダム
GNアーマー TYPE–E	ガンダムエクシア	【大型武装追加机种】
GNアーマー TYPE–D	ガンダムデュナメス	【大型武装追加机种】
GNアームズ TYPE–E	ガンダムエクシア	Gディフェンサー
	ガンダムキュリオス	スカイグラスパー
GNアームズ TYPE–D	ガンダムヴァーチェ	Gディフェンサー
	ガンダムデュナメス	スカイグラスパー
GNフラッグ	オーバーフラッグ	アルヴァアロン
		アルヴァトーレ
		ガンダムスローネアイン
		ガンダムスローネツヴァイ
		ガンダムスローネドライ
GNフラッグ	オーバーフラッグ	GN–X
Gディフェンサー	スカイグラスパー	コア・ファイター
		コア・ブースター
シェンロンガンダム	ドラゴンガンダム	Wガンダムゼロ
ジムキャノン	【吉姆系】	【加农系】
ジム・キャノンⅡ	ジム・カスタム	ガンダム6号机
		ジムキャノン
ジム・クウエル	ハイザック	【吉姆系】
		ジェムズガン
		ネモ
		ヘビーガン
ジム・ストライカー	陆战型ジム	ガンダムシュピーゲル
ジムスナイパー	【吉姆系】	【狙击系】
ジャスティスガンダム	イージスガンダム	セイバーガンダム
ジャスティスガンダム(ミーティア)	ジャスティスガンダム	【大型武装追加机种】
シャッコー	ゾロ	クロスボーン・ガンダムX1
	ゾロアット	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
		クロスボーン・ガンダムX2
		クロスボーン・ガンダムX3
		スカルハート
		デナン・ゲー
		デナン・ゾン
ジャベリン	ジェガン	エビル・S
		デナン・ゲー
		デナン・ゾン
ジョンブルガンダム	モビルファイター	【狙击系】
シルエットガンダム	ガンダムF90	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムF90（フル装备）	【座天使高达系】
	ガンダムF91	
	クロスボーン・ガンダムX1	
	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	
シルエットガンダム	クロスボーン・ガンダムX2	【座天使高达系】
	クロスボーン・ガンダムX3	
	スカルハート	
シルバー・スモー	∀ガンダム	イーゲル
	∀ガンダム（能力解放）	フラット
GN–X	【太阳炉搭载机】	【00系量产型机动战士】
スーパーガンダム	ガンダムMk–Ⅱ（エゥーゴ仕样）	Gディフェンサー
スカイグラスパー	ガディール	【地球联合系高达】
	ギャプラン改	
	コア・ファイター	
	コア・ブースター	
スカイグラスパー	Gディフェンサー	【地球联合系高达】
	ドップ	
	ヒップヘビー	
	ブルワン	
	メガライダー	
	メビウス・ゼロ	
ズサ	メタス	ガザC
		ガザD
		ガ・ゾウム
スターゲイザー	∀ガンダム	【太阳炉搭载机】
	∀ガンダム（能力解放）	
	ターンX	
スターゲイザー	M1アストレイ	ストライクフリーダムガンダム
	M1アストレイ（シュライク）	デスティニーガンダム
ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）	ストライクフリーダムガンダム	【大型武装追加机种】
Sガンダム	【金色涂装机动战士】	【神龙高达系】
	アルヴァトーレ	
Sガンダム	ガンダムMk–Ⅲ	デビルガンダム系
		ゴッドガンダム
セイバーガンダム	イージスガンダム	アビスガンダム
		インパルスガンダム
		ガイアガンダム
		カオスガンダム
Zガンダム	ガンダムMk–Ⅱ（エゥーゴ仕样）	Wガンダム
	ガンダムMk–Ⅱ（ティターンズ仕样）	Wガンダムゼロ
		Wガンダムゼロ(EW)
		シュツルム・ディアス
		ディジェ
		ムラサメ
		リック・ディアス
装甲车	61式战车	アンフ
		ガザC
		ザウート
装甲车	61式战车	ヒップヘビー
		ブルワン
		ボール
ゾロ	デナン・ゲー	ゴッゾーラ
	デナン・ゾン	シャッコー
		ドムットリア
		トムリアット

タ行

待设计机体	素材A	素材B
ダークダガーL	ガズアル	ストライクダガー
ダガーL	ガズエル	ストライクダガー
ダギ・イルス	【侦察机】	ビギナ・ギナ
		ビギナ・ゼラ
		ビギナ・ロナ
		ベルガ・ギロス
		ベルガ・ダラス
		ベルガ・バルス
ダブルオーガンダム	オーガンダム	ガンダムエクシア
ダブルオーライザー（GNソードⅢ）	ガンダムエクシアリペアⅡ	ダブルオーライザー（GNソードⅡ）
ZZガンダム	Zガンダム	アレックス–CA
		クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
		デュエルガンダム アサルトシュラウド
		フルアーマーガンダム
		フルアーマーZZガンダム
ヅダ	ザクⅠ	【大魔系】
ディープストライカー	Sガンダム	【大型武装追加机种】
	Ex–Sガンダム	
ティエレン高机动型	グフフライトタイプ	【铁人系】
		アンフ
ティエレン高机动B型	【大魔系】	【铁人系】
		アンフ
ティエレン长距离射击型	【加农系】	【铁人系】
		アンフ
ディジェ	【勇士系】	リック・ディアス
		シュツルム・ディアス
ディン	ジン	エアリーズ
		バリエント
デスティニーガンダム	V2ガンダム	マスターガンダム
デスティニーガンダム	ザンスパイン	ゴッドガンダム
デストロイガンダム	サイコ・ガンダム	【地球联合系高达】
	サイコ・ガンダムMk–Ⅱ	

デュエルガンダム	ストライクガンダム	量产型ガンタンク
		量产型キュベレイ
		量产型ビグザム
デンドロビウム	【GP系】	【大型武装追加机种】
ドートレス・ウエポン	ドートレス	【加农系】
	ドートレス・ネオ	
ドム	【吉翁系】	ドムトルーパー
ドムトルーパー	【大魔系】	【扎夫特系非核动力高达】
		ゲイツR
ドライセン	【大魔系】	ガザC
		ガザD
		ガ・ゾウム
		ガルスJ

ナ行

待设计机体	素材A	素材B
νガンダム	リ・ガズィB.W.S	サザビー
		ナイチンゲール
ネロスガンダム	ネモ	【机动斗士系】
ノイエ・ジール	ビグザム	ジオング
	量产型ビグザム	パーフェクット・ジオング
ノーベルガンダム	【大魔系】	【机动斗士系】

ハ行

待设计机体	素材A	素材B
パーフェクト・ガンダム	ガンダム	パーフェクト・ジオング
パーフェクト・ジオング	【大魔系】	ジオング
バイアラン	グフフライトタイプ	ハイザック
		ハイザック・カスタム
ハイザック・カスタム	【狙击系】	ハイザック
バウ	Zガンダム	ガザC
	Zプラス	ガザD
	リ・ガズィB.W.S	ガ・ゾウム
		ガルスJ
バウンド・ドック	【可变形机动战士】	アグリッサ
	バクゥ	ゲルズゲー
バスターガンダム	【加农系】	ストライクガンダム
パトゥーリア	デビルガンダム	オクト・エイプ
	ラフレシア	クラウダ
		グランディーネ
		ジェニス
		ジュラッグ
		セプテム
		セプテム改
		ベルティゴ
バリエント	ドートレス	エアリーズ
	ドートレス・ウエポン	ディン
	ドートレス・ネオ	
ハロ	カプル	ゲドラフ
		ゾリディア
		ブルッケング
バンディット	【机动斗士系】	ゴールド・スモー
		シルバー・スモー
ハンブラビ	【可变形机动战士】	ジャバコ
ハンブラビ	ヴァル・ヴァロ	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）
		バーザム
		バイアラン
		ハイザック
		バウンド・ドック
		ヘイズル
ハンマ・ハンマ	ジオング	ガザC
	パーフェクト・ジオング	ガザD
	ブラウ・ブロ	ガ・ゾウム
		ガルスJ
ビグザム	ビグロ	ジオング
		パーフェクト・ジオング
		ブラウ・ブロ
ビグ・ラング	ビグロ	α・アジール
		ノイエ・ジール
		ノイエ・ジールII
百式	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	メガライダー
	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	
百式	Zガンダム	【金色涂装机动战士】
		アルヴァトーレ
ビルゴ	リーオー（宇宙）	ヴァイエイト
	リーオー(OZ)	ズサン
	リーオー（地上）	トーラス
		バンディット
		ビルゴII
ビルゴ	リーオー（地上）	メリクリウス
フォビドゥンガンダム	ガンダムデスサイズ	ブリッツガンダム
	ガンダムデスサイズヘル	
	ガンダムデスサイズヘル(EW)	
ブラウ・ブロ	ザクレロ	アッザム
	ハロ	エルメス
フリーダムガンダム	ストライクガンダム	インパルスガンダム
フリーダムガンダム（ミーティア）	フリーダムガンダム	【大型武器追加机种】
ブリッツガンダム	ゲンガオゾ	ストライクガンダム
	ザンネック	
ブルーディスティニー1号机	陆战型ガンダム	イフリート改
	陆战型ジム	
ブルワン	装甲车	ガディール
		ギャプラン改
		コア・ファイター
		コア・ブースター
		Gディフェンサー
		スカイグラスパー
		ドップヒップヘビー
		メガライダー
		メビウス・ゼロ
ヘイズル	ジム・クウエル	ギャプラン
ベルティゴ	【卡碧尼系】	オクト・エイプ
		クラウダ
		グランディーネ
		ジェニス
		ジュラッグ
		セプテム
		セプテム改
		パトゥーリア
ボール	61式战车	カプール
		カプル
		サイコ・ハロ
ボルジャーノン	ザクII	ザクウォーリア
ボルジャーノン	ザクII	ザクファントム

マ行

待设计机体	素材A	素材B
マスターガンダム	ガンダムマックスター	デスアーミー
	ガンダムローズ	デスバット
	ゴッドガンダム	
	シャイニングガンダム	
	ドラゴンガンダム	
	ボルトガンダム	
マゼラ・アタック	61式战车	【吉翁系】
ムットゥー	イフリート改	アグリッサ
		ゲルズゲー
ムラサメ	Zガンダム	M1アストレイ
	Zプラス	M1アストレイ（シュライク）
	メタス	
	リ・ガズィB.W.S	
メガライダー	メタス	リ・ガズィB.W.S
メッサーラ	ビグロ	ギャプラン
		ギャプラン改
メビウス・ゼロ	ネティクス	スカイグラスパー
メリクリウス	ガンダムデスサイズ	ビルゴ
	ガンダムデスサイズヘル	ビルゴII
	ガンダムデスサイズヘル(EW)	
	ガンダムサンドロック	
	ガンダムサンドロック改	
	ガンダムサンドロック改(EW)	

ヤ行

待设计机体	素材A	素材B
ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	キュベレイMK-II（プル仕様）	ギラ・ドーガ
		ヤクト・ドーガ（クェス专用机）
ヤクト・ドーガ（クェス专用机）	キュベレイMK-II（プルツ仕様）	ギラ・ドーガ
		ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）
ユニオンフラッグ	AEUイナクト	ユニオンリアルド
	AEUイナクト（デモカラー）	

ラ行

待设计机体	素材A	素材B
ラフレシア	【海盗高达系】	α・アジール
	デナン・ゲー	グレート・ジオング
	デナン・ゾン	ジオング
		デビルガンダム
		スカルハート

<table>
<tr><td rowspan="4">ラフレシア</td><td rowspan="4">デナン・ゾン</td><td>ノイエ・ジール</td></tr>
<tr><td>ノイエ・ジールII</td></tr>
<tr><td>パーフェクト・ジオング</td></tr>
<tr><td>パトゥーリア</td></tr>
<tr><td>リカール</td><td>【吉翁系机动堡垒】</td><td>【赞斯卡尔系】</td></tr>
<tr><td>陆战型ガンダム</td><td>ガンダム</td><td>陆战型ジム</td></tr>
<tr><td>リゲルグ</td><td>【勇士系】</td><td>【卡碧尼系】</td></tr>
<tr><td>リック・ディアス</td><td>【大魔系】</td><td>【GP系】</td></tr>
<tr><td rowspan="2">リック・ドム</td><td rowspan="2">ヅダ</td><td>ティエレン高机动型</td></tr>
<tr><td>ティエレン高机动B型</td></tr>
<tr><td rowspan="2">量产型ビグザム</td><td rowspan="2">ビグロ</td><td>アプサラスII</td></tr>
<tr><td>アプサラスIII</td></tr>
<tr><td rowspan="2">レイダーガンダム</td><td>ガンダムエアマスター</td><td rowspan="2">イージスガンダム</td></tr>
<tr><td>ガンダムエアマスター・バースト</td></tr>
<tr><td rowspan="7">61式战车</td><td>ガズウート</td><td>アンフ</td></tr>
<tr><td>ガンタンク</td><td>ガザC</td></tr>
<tr><td>ザウート</td><td>ザウート</td></tr>
<tr><td>マゼラ・アタック</td><td>装甲车</td></tr>
<tr><td rowspan="3">量产型ガンタンク</td><td>ヒップヘビー</td></tr>
<tr><td>ブルワン</td></tr>
<tr><td>ボール</td></tr>
</table>

机体设计分类

<注>因篇幅所限，此处仅将机体名称中不带有"ガンダム"字样的同属性机体列出

高达系

アカツキ	ゼフィランサス・フルバーニアン
アレックス	ターンX
アレックス—CA	アサルトシュラウド
ガーベラ・テトラ	デンドロビウム・ステイメン
サイサリス	ネティクス
サイサリス（核装备）	ブルーディスティニー1号机
サイサリス（MLRS装备）	ブルーディスティニー2号机
スカルハート	ブルーディスティニー3号机
スターゲイザー	ブルデュエル
ストライクノワール	ヘイズル
Zプラス	ペーネロペー
ゼフィランサス	

【吉翁系】

宇宙高机动试验型ザク	ジオング
ギャン	ドップ
グフカスタム	ドム
グフフライトタイプ	ドム・トローペン
ケンプファー	マゼラ・アタック
ザクI	リック・ドム
ザクII	リック・ドムII
ザクII改	

【吉翁系机动堡垒】

アッザム	ビグザム
アプサラスII	ビグ・ラング
アプサラスIII	ビグロ
ヴァル・ヴァロ	ブラウ・ブロ
エルメス	量产型ビグザム
ザクレロ	

【大魔系】

ドム	ドライセン
ドムトルーパー	リック・ドム
ドム・トローペン	リック・ドムII

【老虎系】

グフ	グフカスタム
グフイグナイテッド	グフフライトタイプ

【强人系】

ガズアル	ガルバルディβ
ガズエル	ギャン
ガルバルディα	ギャン改

【勇士系】

ゲルググ	ゲルググM
ゲルググキャノン	ゲルググJ

【加农系】

ジムキャノン	ヘビーガン
ザクキャノン	ドートレス・ウエポン
ゲルググキャノン	カラミティガンダム
ガンダム6号机	ガンダムヴァーチェ
量产型ガンキャノン	ガンダムスローネアイン
ジム・キャノンII	ティエレン长距离射击型

【吉姆系】

ジム	ジム・コマンド
ジムII	ジム・ストライカー
ジムIII	ジムスナイパー
ジム・カスタム	ジムスナイパーII
ジムキャノン	ジム・スナイパーカスタム
ジム・キャノンII	ヘビーガン
ジム・クウエル	陆战型ジム

【水陆两栖系】

カプル	ズゴック
カプール	ズゴックE
コレン・カプル	ゾック
ゴッグ	ハイ・ゴッグ

【金色涂装机动战士】

アカツキ	百式
アルヴァアロン	百式改
ゴールド・スモー	

【可变形机动战士】

アッシマー	Zガンダム
エアリーズ	Zプラス
ガ・ゾウム	ゾロ
ガザC	トーラス
ガザD	ドムットリア
ガズウート	トムリアット
ガブスレイ	バウンド・ドック
ガンダムキュリオス	ハンブラビ
ガンダムエアマスター	ムラサメ
ガンダムエアマスター・バースト	メタス
ギャプラン	メッサーラ
ザウート	リ・ガズィB.W.S
ザクレロ	

【塞克缪搭载机】

エビル・ドーガ	ブラウ・ブロ
サイコ・ハロ	ノイエ・ジールII
ジオング	ベルティゴ
タイタニア	ラフレシア

【铁人系】 <注>ティエレンタオツー不在此列

ティエレン宇宙型	ティエレン地上型
ティエレン高机动型	ティエレン长距离射击型
ティエレン高机动B型	

【大型武装追加机种】

インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）
GNアーマー TYPE—D	ディープストライカー
GNアーマー TYPE—E	デンドロビウム
ジャスティスガンダム（ミーティア）	フリーダムガンダム（ミーティア）

【恶魔高达系】

デスアーミー	デビルガンダム（最终形态）
デスバット	デビルガンダムJr.
デビルガンダム	

【侦察机】

アッガイ	ダギ・イルス
アッグガイ	ハイザック・カスタム
エビル・S	

【卡碧尼系】

キュベレイ	量产型キュベレイ
キュベレイMK—II	

实用技术 攻略透解

【纯太阳炉搭载机】<注>オーガンダム及オーガンダム（实战配备型）不在此列

ガンダムヴァーチェ	ガンダムデュナメス
ガンダムエクシア	ガンダムナドレ
ガンダムエクシアリペア	ダブルオーガンダム
ガンダムエクシアリペアⅡ	ダブルオーライザー（GNソードⅡ）
ガンダムキュリオス	ダブルオーライザー（GNソードⅢ）

【拟似太阳炉搭载机】

GN-X	アルヴァアロン
GNフラッグ	アルヴァトーレ

【扎夫特军机动战士】<注>被抢夺及部分专属MS不属此列

グフイグナイテッド	ジンハイマニューバ2型
ゲイツR	デスティニーガンダム
ザクウォーリア	ディン
ザクファントム	ドムトルーパー
シグー	バクゥ
ジン	プロヴィデンスガンダム
ジンハイマニューバ	ラゴウ レジェンドガンダム

【扎夫特系非核动力高达】

インパルスガンダム	ガイアガンダム
アビスガンダム	セイバーガンダム
カオスガンダム	

【地球联合系量产型机动战士】

ウィンダム	ダガーL
ダークダガーL	ストライクダガー

【地球联合系高达】

イージスガンダム	デュエルガンダム・アサルトシュラウド
ヴェルデバスター	バスターガンダム
カラミテイガンダム	フォビドゥンガンダム
ストライクガンダム	ブリッツガンダム
ストライクノワール	ブルデュエル
デストロイガンダム	レイダーガンダム
デュエルガンダム	

【狙击系】

ガンダムデュナメス	ジム・スナイパーⅡ
ゲルググJ	ジム・スナイパーカスタム
ジムスナイパー	ジョンブルガンダム

【座天使高达系】

ガンダムスローネアイン	ガンダムスローネドライ
ガンダムスローネツヴァイ	

【00系量产型机动战士】

アンフ	AEUヘリオン
AEUイナクト	ティエレンタオツー
AEUイナクト（デモカラー）	ユニオンフラッグ
AEUイナクト陆战型	ユニオンリアルド

【神龙高达系】

ドラゴンガンダム	アルトロンガンダム
シェンロンガンダム	ガンダムナタク

【GP系】

サイサリス	ゼフィランサス
サイサリス（核装备）	ゼフィランサス・フルバーニアン
サイサリス（MLRS装备）	デンドロビウム・ステイメン

【重武装系】

V2アサルトバスター	ガンダムレオパルド・デストロイ
カラミティガンダム	サーペント
ガンダムF90（フル装备）	サイサリス（MLRS装备）
ガンダムヘビーアームズ	ズサ
ガンダムヘビーアームズ改	ズサン
ガンダムヘビーアームズ改(EW)	パーフェクト・ガンダム
ガンダムレオパルド	フルアーマーガンダム

【格斗系】

アルトロンガンダム	ガンダムデスサイズ
イーゲル	ガンダムデスサイズヘル
イフリート	ガンダムデスサイズヘル(EW)
イフリート改	ガンダムナタク
ガンダムエピオン	ゴッドガンダム
ガンダムサンドロック	シェンロンガンダム
ガンダムサンドロック改	ジム・ストライカー
ガンダムサンドロック改(EW)	シャイニングガンダム

【托鲁基斯系】

トールギス	トールギス Ⅲ
トールギス Ⅱ	

【浮游炮搭载机】

α・アジール	ザンスパイン
エルメス	νガンダム
キュベレイ	Hi-νガンダム
キュベレイMk-Ⅱ	ペーネロペー
クィン・マンサ	ナイチンゲール
Ξガンダム	ヤクト・ドーガ
ゲーマルク	量产型キュベレイ
サザビー	

【一年战争时期联邦系机动战士】

アレックス	ジム・スナイパーカスタム
アレックス-CA	ジムキャノン
ガンキャノン	ジム・スナイパー
ガンダム	ジムスナイパーⅡ
ガンダムEz8	パーフェクト・ガンダム
ガンダム4号机	フルアーマーガンダム
ガンダム4号机(Bst)	ブルーディスティニー1号机
ガンダム5号机	ブルーディスティニー2号机
ガンダム5号机(Bst)	ブルーディスティニー3号机
ガンダム6号机	ボール
ガンタンク	陆战型ガンダム
G-3ガンダム	陆战型ジム
ジム	量产型ガンキャノン
ジム・コマンド	量产型ガンタンク
ジム・ストライカー	

【机动斗士系】

ウォルターガンダム	ジョンブルガンダム
ガンダムシュピーゲル	デビルガンダム
ガンダムヘブンズソード	ドラゴンガンダム
ガンダムマックスター	ネロスガンダム
ガンダムローズ	ノーベルガンダム
グランドガンダム	ボルトガンダム
グランドマスターガンダム	マスターガンダム
ゴッドガンダム	ライジングガンダム
シャイニングガンダム	

【海盗高达系】

クロスボーン・ガンダムX1	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	スカルハート
クロスボーン・ガンダムX2	

【飞翼系】

V2アサルトバスター	ガンダムヘブンズソード
V2ガンダム	グランドマスターガンダム
Wガンダム	ザンスパイン
Wガンダムゼロ	ストライクフリーダムガンダム
Wガンダムゼロ(EW)	ターンX
ガンダムデスサイズ	デスティニーガンダム
ガンダムデスサイズヘル	フリーダムガンダム
ガンダムデスサイズヘル(EW)	

【赞斯卡尔系】

ゲドラフ	ゾリディア
ゲンガオゾ	ゾロ
コンティオ	ゾロアット
ゴトラタン	トムリアット
ゴッゾーラ	ドムットリア
ザンスパイン	ブルッケング
ザンネック	リグ・コンティオ
シャッコー	リグ・シャッコー
ジャバコ	

游戏进行时

挖掘三线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

今年的竞速游戏不少，《极品飞车 变速》、《尘土飞扬2》和PSP上的《机车风暴 极地先锋》已经上阵，马上要到来的10月份还有《GT赛车PSP》和《极限竞速3》两款重头作品，另外传闻说《GT赛车5》也会于09年年底推出，如此密集的发售日让喜欢竞速游戏的玩家应接不暇，好在各作品侧重点稍有不同，已经出的三款均倾向于速度感和爽快感，后面的三款侧重模拟驾驶体验，其中定有适合你的作品，不要错过哦！



中文游戏风向标

NDS方面，SE的《巴哈姆特之血》值得角色扮演游戏爱好者尝试；热门动漫改编作品《大剑 银眼魔女》也是原作FANS不可错过的动作游戏。PSP方面，文字冒险游戏仍旧是各汉化小组的专注区域，近期《夜明前的琉璃色》、《梦想灯笼》和著名的《Fate/Stay Night》都得以汉化。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

秋之回忆 6 T-wave

原名 Memories Off 6 T-wave
机种 X360 类型 文字冒险

完美攻略兼全成就指引



《秋之回忆6 双重包》实际上包含了《秋之回忆6 T-wave》和《秋之回忆6 Next Relation》两个游戏。对于喜欢美少女游戏的人来说，本作超强的声优阵容和向来出色的剧情是卖点所在。而对于成就犯来说，3小时2000点成就的诱惑力也是相当惊人的。现在就为大家献上本作全结局、全CG、全剧情的攻略。对于成就犯来说照此行事，2000点不在话下。惟一要注意的是，全音乐、全CG之类的成就要在满足条件的情况下进入Memories时才会解除。

开始前的准备

在开始游戏之前，先在OPTION里把游戏设定改一下，这样会大大加快速度。

メッセージ速度：一括
オートモードの待ち时间：短い
音声同期：しない
スキップモード：全て
自动クイックセーブ：选择肢每

りりす路线

10/11	……は?
	今のりりす
	受け取らない
	ひとりで行く
	知り合い！？
	そんなことはない
	ちょっと复杂だ
10/12	フミコさんとの约束を优先
	やっぱりクロエ先辈が气になる
	实感できない
	乱暴な幼なじみについて相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	ひとりでやってみる
	生徒会?
	いいんじゃないかな
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	りりすを起こしに行く
	りりすのお荐めに从う
	予算を心配する
	大丈夫なのかな?
	机材运びを手传う
10/15	しぶしぶ支度する
	りりすに声をかける
	大変だったよ
10/16	ダブルデートへ
	りりすと组む
10/17	りりすと一绪に行く
	りりすの经验谈?
10/17	ここは我慢!
	会长をフォローする
10/18	りりすのことが气悬り
	谁もいない场所でご饭
	りりすを追う
	りりすのこと
10/19	了承
	ゆっくり考えさせてくれ
	状况に流されたくない
	回らないよ
10/20	家本家家训で今日は北的射には出入り禁止
	行く
	うまかつた
10/22	りりすと……
10/25	今すぐ病院に行く
10/26	今はりりすのことが气になる
10/27	ちょっと时间がなさそうだ
★SAVE 01	
11/2	早く归宅する
▲りりす BAD ENDING	
★读取SAVE 01	
11/2	まだ用がある
12/12	付き合ってる
★SAVE 02	
12/16	それは许せない
	引き留める
12/19	心当たりがある
	いや……
12/21	りりすと一绪
▲トライアングルりりす GOOD ENDING	
★读取SAVE 02	
12/16	それは亨の自由だ
	引き留めない
12/19	わからない……
	ああ……
12/21	わからない
▲トライアングルりりす BAD ENDING.	

智纱路线

10/11	见た
	昔のりりす
	受け取る
	ひとりで行く
	知り合い！？
	そんなことはない
10/11	素直に顽张るか
10/12	明日から箱崎さんと待ち合わせ
	俺には箱崎さんが!
	乐しみだ
	告白された女の子について相谈
10/13	箱崎さんを迎えに行かないと
	手传ってもらう
	クラスメート?
	いいんじゃないかな
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	コンタクト
	自分で考える
	前任者を心配する
	大丈夫なのかな?
	杂用を手传う
	仕事に戻る
10/15	急いで支度する
	りりすに声をかけない
	堂々と认める
	乐しかったよ
10/16	ダブルデートへ
	箱崎さんと组む
10/17	箱崎さんを迎えに行く
	箱崎さんのこと?
	手をつなぐ
	书类整理は任せて
10/18	箱崎さんを迎えに行こう
	屋上でご饭
	委员会に出る
	そんなことないよ
	箱崎さんのこと
10/19	了解
	もう决めてあるから
	このまま决めるか
	回れるのかな
10/21	契茶店
10/22	クロエ先辈の指示に从う
10/23	このまま默っている
	待て、まだ早い！！
10/24	闻くべきではない气がした
★SAVE 03	
10/28	これ以上话さない
11/1	元气そうで何よりだ
	くれぐれも稳便に
▲智纱 BAD ENDING	
★读取SAVE 03	
10/28	素直に说明する
11/1	俺も困っているんだ
	自分で闻くよ
11/6	喜んでいた
11/10	正直に话す
11/15	参加する
12/1	智纱の部屋で
★SAVE 04	
12/1	押し花
▲トライアングル智纱 GOOD ENDING	
★读取SAVE 04	
12/1	伞
▲トライアングル智纱 BAD ENDING	

クロエ路线

10/11	……は?
	凛々しい先辈タイプ
	受け取る
	ひとりで行く
	知り合い！？
	元の方がいい
	素直に顽张るか
10/12	フミコさんとの约束を优先
	やっぱりクロエ先辈が气になる
	实感できない
	憧れの先辈について相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	手传ってもらう
	生徒会?
	やめた方がいいよ
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	どっちも舍てがたい
	りりすのお荐めに从う
	前任者を心配する
	やっぱり先辈はすごい
	生徒会室で考える
10/15	しぶしぶ支度する
	りりすに声をかけない
	见なかったことにしてもらう
	大変だったよ
10/16	奏云祭の准备へ
	なんでもないんです

10/16	纯心な青
10/17	りりすと一绪に行く
	りりすの经验谈?
	ここは我慢!
	会长をフォローする
10/18	箱崎さんを迎えに行こう
	生徒会室でご饭
	委员会に出る
	そんなことないよ
	クロエ先辈のこと
10/19	OK
	ゆつくり考えさせてくれ
	状况に流されたくない
	回れるのかな
10/20	教室へ
★SAVE 05	
10/29	クロエ先辈を追いかける
▲クロエ GOOD ENDING	
★读取SAVE 05	
10/29	クロエ先辈を追いかけない
▲クロエ BAD ENDING	

结乃路线

10/11	见た
	凛々しい先辈タイプ
	受け取らない
	りりすを诱う
	りりすがイメチエン!?
	元の方がいい
	ちょっと复杂だ
10/12	明日から箱崎さんと待ち合わせ
	やっぱりクロエ先辈が气になる
	实感できない
	やっぱりやめる
10/13	箱崎さんを迎えに行かないと
	ひとりでやってみる
	クラスメート?
	やめた方がいいよ
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	メガネ
	りりすのお荐めに从う
	前任者を心配する
	やっぱり先辈はすごい
	机材运びを手传う
10/15	しぶしぶ支度する
	りりすに声をかける
	大变だったよ
10/16	奏云祭の准备へ
	なんでもないんです
	纯心な青
10/17	箱崎さんを迎えに行く
	一般论?
	ここは我慢!
	书类整理は任せて
10/18	ひとりになりたい
	谁もいない场所でご饭
	委员会に出る
	そんなことないよ
	やめておく
10/19	OK
	ゆつくり考えさせてくれ
	状况に流されたくない
	回らないよ
10/25	付き合っていたっていうか
10/26	妹みたいに思ってる
10/29	诱わない
10/30	兄妹なんだろうな、やっぱり
★SAVE 06	
11/2	结乃ちゃんに告白する
▲结乃 GOOD ENDING	
★读取SAVE 06	
11/2	告白はまだ早い
▲结乃 BAD ENDING	

黎音路线

10/11	……は?
	凛々しい先辈タイプ
	受け取る
	りりすを诱う
	知り合い!?
	そんなことはない
	ちょっと复杂だ
10/12	明日から箱崎さんと待ち合わせ
	俺には箱崎さんが!
	乐しみだ
	告白された女の子について相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	手传ってもらう
	实行委员?
	いいんじゃないかな
	……どこかで闻いたような……?
	しょうがない、案内するか……
10/14	お愿いする
	りりすを起こしに行く
	りりすのお荐めに从う
	予算を心配する
	やっぱり先辈はすごい
	杂用を手传う
	りりすのことが气になる
10/16	パー
★SAVE 07	
10/30	……谛めたくない
▲铃 GOOD ENDING	
★读取SAVE 07	
10/30	……しょうがない
▲铃 BAD ENDING	

100%注意事项

当按照上面的攻略顺序完成全角色的全部结局后，再把标题画面下新增的 Extra Story 看完，接下来离完美就只差全剧情一条了。此时在标题画面下的 Memories 里会追加 Clear List，在这里我们可以很方便地选择所有的剧情，用这个来补完剧情既读率 100% 是非常轻松的，基本上只要参照攻略反其道而行之，把没选过的选项选一遍就行了，不过其中有几个比较特殊，下面我们专门列出来给大家参考一下。

6	共通ルート/10月13日放课后：全部选择第一项
7	共通/10月14日午前："しょうがない、案内するか……"・"远虑する"・"りりすを起こしに行く"・"りりすのお荐めに从う"
8	共通/10月14日放课后：①"いいんじゃないかな"・"そういうわけにはいかないだろ"・"りりすのお荐めに从う"・"予算を心配する"・"やっぱり先辈はすごい"・"生徒会室で考える"②"やめた方がいいよ"・"しょうがない、案内するか……"・"远虑する"・"りりすのお荐めに从う"・"予算を心配する"・"やっぱり先辈はすごい"・"生徒会室で考える"
11	共通/10月16日「水」：①"りりすの好感度高"・"箱崎さんと组む"②"りりすの好感度高"・"亨と组む"
14	共通/10月17日午前："いいんじゃないかな"・"奏云祭の准备へ"・"箱崎さんを迎えに行く"・"箱崎さんのこと?"・"りりすを追う"
15	共通/10月17日放课后："やめた方がいいよ"・"奏云祭の准备へ"・"とりあえず买い出しへ"
17	共通/10月18日放课后：①"奏云祭の准备へ"・"谁もいない场所でご饭"・"结乃の好感度高"・"りりすを追う"・"クロエ先辈のこと"②"奏云祭の准备へ"・"谁もいない场所でご饭"・"结乃の好感度高"・"委员会に出る"・"そうなのかな?"・"クロエ先辈のこと"
19	りりす/オモイ：①"新闻の占いでりりすの家の方角が吉だった"・"行かない"・"大したことない"②"今日は电车に乗りたくない气分だった"・"行かない"・"大したことない"
23	りりす/シンパイゴト："やめた方がいいよ"・"しょうがない、案内するか……"・"箱崎さんのことが气になる"
29	りりす/ノコサレタ　ジカン："やめた方がいいよ"・"りりすに声をかけない"・"奏云祭の准备へ"・"りりすと……"・"りりすの好感度高"



秋之回忆 6 Next Relation

原名 Memories Off 6 T-wave
机种 X360 **类型** 文字冒险

完美攻略兼全成就指引



《秋之回忆 6 Next Relation》是个资料篇性质的作品，游戏时间只有一个月，相比正篇来说剧情要短很多，选项也很简单。不过游戏的成就依然是 1000 点，因此难度还要更低，成就犯绝对不可错过。当然游戏的声优也是相当强大的，大家比较熟悉的有平野绫、田中理惠、后藤邑子，而且游戏中也收录了大量歌曲，还是很有一见的价值的。

りりす路线

游戏中的第一个选项时选择和りりす有关的，之后遇到的所有选项全部选择第一项（也就是最上面的一项），之后会进入结局 A。相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项（即从上往下数的第 2 项），之后会进入结局 B。



智纱路线

1/1	これから来るはずの智纱に连络しておく
1/22	头を抚でる
	立てている
1/22	ごまかす
1/23	智纱を起こす
1/24	旅行のことを考える
1/25	もう买い物は终わり
1/26	言う
1/27	旅馆の中を回ってみる
1/31	新妻みたいだ
	ここでひと休み
	川に飞び込んで子犬を助ける

智纱路线比较麻烦，因为她的很多 CG 都分为戴眼镜和不戴眼镜两种，最好按左边的路线行事。



这样的话一周目就达成了结局A。之后选择NEW GAME从头开始游戏，这样在1月23日会多出“眼镜を劝める”的选项，之后智纱就会戴上眼镜。

1/1	これから来るはずの智纱に連絡しておく
1/22	头を抚でる
	立てている
1/22	ごまかす
1/23	眼镜を劝める
	そのまま寝かせておく
1/24	仕事に集中する
1/25	まだ何か忘れているような気がする
1/26	言わない
1/27	街に出てみる
1/31	メイドさんみたいだ
	智纱をおんぶする
1/31	川に飞び込んで子犬を助ける

按上面的路线，之后还是会进入智纱结局A。由于我们设定的是在每个选项时都会自动记录，此时只要选择クイックロード读取最后一个SAVE，就会回到最后一个选项，此时选择“子犬の饲い主を探す”即可进入智纱结局B。

クロエ路线

在游戏的第一个选择时选择和クロエ有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入正常结局。クロエ的结局只有一个。



铃路线

在游戏的第一个选择时选择和铃有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入结局A；相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项，之后会进入结局B。



结乃路线

在游戏的第一个选择时选择和结乃有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入神奈的结局；相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项，之后才会进入结乃的结局。



100%注意事项

和《T-wave》一样，当按照上面的攻略顺序完成全角色的全部结局后，此时在标题画面下的Memories里会追加Clear List，在这里我们可以很方便地选择所有的剧情，用这个来补完剧情既读率100%是非常轻松的，基本上只要参照攻略反其道而行之，把没选过的选项选一遍就行了，最后的91是在标题画面下选择EXTRA STORY并读完后自动解除的。稍微有点难度的选项如下：

りりす路线 18	りりす 失くせない物	这里有4个选项，每一个选项留到最后才选择时，都会出现不同的对话。
智纱路线 29	智纱 转机近し？	虽然剧情既读率是100%，但这里还缺一张不戴眼镜的CG，必须补完。
结乃路线 81	结乃 系がらない电话	①“一直线にルサックへ”·“とりあえず澄空学园へ” ②“とりあえず澄空学园へ”·“今度は芦鹿岛の海岸へ”

勇者斗恶龙IX

原名 ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种 NDS 类型 角色扮演



近期的更新中露伊达酒馆又迎来了新的客人，那就是4代中的舞娘芭芭拉，其对应的职业为まほうつかい，所以各位玩家不要忘记收集与其相关的COS装备。另外这里顺带一提官方对历代角色的COS服装并没有设置性别限制，所以这无疑让有恶趣味的玩家有了新的发挥空间，而商城中最近也在热卖“新婚套装”，虽然价格不菲，但是买齐一套穿在角色身上可是非常抢眼哦。

勇者冒险日记 Vol.3

No.134 なぞの町内会费

任务NPC エルシオン学院南侧高台（世界地图）小屋中的男子

任务奖励 だいまどうぼうし

在“夜”时间段消灭小屋附近出现的メタルハンタ－会随机触发剧情，但由于其出现几率较低，所以需要一定的耐心。

No.135 第1回ルディアノ会合

必要条件 完成任务No.133

任务NPC セントシュタイン教会前的女子

任务奖励 ウィッチハット

接受任务后前往地图左上方“黑骑士”的城堡，先从外侧左边绕到房顶下楼到达议会厅，接着依次与王座和楼梯前的女子对话，最后下到1楼进行强制战斗，应对的方法仍然是使用魔法剑士的“ファイアフォ－ス”技能提高火属性耐性。

No.136 めたる狩りの季节デス★

必要条件 完成任务No.136

任务NPC エルシオン学院南侧高台（世界地图）小屋中右侧的书架

任务奖励 メタスラの盾（ちいさなメダル）

前往世界地图ウォルロ村右上方的高台遭遇メタルスライム，只要保证在一次战斗中累计消灭3个该敌人且成功3次即可完成任务，而要确实地消灭敌人，推荐使用“一闪づき”（枪系技能58点学会）、“メタル斩り”（剑系技能13点学会）、“まじん斩り”（斧系技能58点学会）、“メタルウィング”（回旋标系技能88点学会）这四种技能。另外最后的报酬可以合成对魔法抗性极高的盾牌，千万不可错过。



No.137 恶魔の呼ぶ声

必要条件 完成任务No.128和No.135

任务NPC セントシュタイン城王宫2楼的国王

任务奖励 ドラゴンの杖、配方书“王家の秘传”

与国王对话了解到他经常做噩梦可能与城堡内被封印的恶魔有关，接着返回1F来到右上角的厨房外，利用水井中的通道进入存放棺材的房间，与公主对话后让其解放被封印的灵魂，最后与古代魔神对话进行战斗，胜利后返回2F与国王对话结束任务。战斗中敌人偶尔会使用增加自身攻击力的技能，之后只要使用“いてつくはどう”技能打消并没有任何威胁，其惟一的全体攻击为光属性，为了保险起见可以在战斗开始后立即使用“ライトフォ－ス”技能增加抗性，并在敌人使用技能打消后持续使用就能确保我方安全。



游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

TGS 将至，上期预告的几个 DEMO 均已现身。《未知海域 2 纵横贼道》内测已经开始，公测即将开放，目前好评如潮，某美国知名杂志甚至打了 21 分（满分 20 分）的破表评价！《忍者龙剑传 Σ2》的 DEMO 也已提供，此外《PES 2010》、《摇滚传奇》等作 DEMO 也突然现身。可惜的是《使命召唤 现代战争 2》已确定不会放出 DEMO，仅会给特殊身分人士提供内测机会，实在可惜啊！顺带一提的 TGS 展期间 PS3 版《失落的星球 2》也有 DEMO 放出，而且内容比 X360 版更多，不要错过！

下载 DOWNLOAD

《忍者龙剑传 Σ2》体验版报告

最近一段时间有不少体验版，考虑到《忍者龙剑传 Σ2》美版在 9 月 29 日就要卖了，所以先对它的体验版进行一下总结。

这回 PS3 的《忍者龙剑传 Σ2》体验版比当初 X360 的体验版要厚道不少。里面包括了隼龙、绫音的单机关卡，以及两个合作模式的关卡。隼龙的关卡中还可以使用本作新增的大刀，非常帅气。游戏画面进化到了标准的 720p，不过肉眼看来与 X360 版相比进化并不明显。读盘速度则是下降了，无论是进入关卡前还是更换装备时都是如此，不知正式版是否会改进。

新角色绫音无疑是关注的焦点。绫音的动作有不少都来自于《死或生》，看起来非常亲切。绫音的攻击力偏低，速度上也没有什么明显优势，不过她的手里剑附加爆炸效果，非常厉害。绫音也有类似饭纲落的招式，不过出招时间偏长，因此实用性也要低一些。值得一提的 Tecmo 最伟大的技术革新在体验版中也有表现。（不知道的人请参见 234 期第 7 页。）

游戏中出血断肢的情况大为减少，特别是不能断头，这在一定程度上提高了游戏的流畅度，不过肯定也会让部分玩家感到失落。这也使得隼龙的招式虽然没有增删，但是性能有了很大不同，很多招式的断肢效果被削弱了。不过超忍下爆忍的数量有所减少，算是扯了个平。需要指出的是目前只有日版体验版，以《忍者龙剑传 Σ》的经验来看，血腥度不足有可能是日版的规制，在玩到《忍者龙剑传 Σ2》美版体验版之前下结论还为时过早。

倍受关注的合作模式在体验版中虽然有两关可选，但是不能通过 PSN 与别人联机，只能和自己机器里的 CPU 合作。CPU 的表现令人揪心，即使是低难度下也会被几个杂兵虐得体无完肤。两人合作虽然可以配合连击，但是也有可能破坏对方的连续技，而且容易扰乱吸魂节奏。还是那句话，不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友。有趣的是合作模式下两人靠在一起时同时放忍法，就会形成全屏原子弹攻击，既华丽又实用。合作模式下不能更换远近武器和忍法（联机时显然不能暂停换装备），但敌人依然是各种组合一起出现，因此需要时间去适应。

总的来说，本作的素质绝对是过硬的，新增的 3 个女性角色以及合作模式使得游戏内容比过去丰富得多，PS3 玩家以及系列爱好者可以放心购入！



分享 SHARE

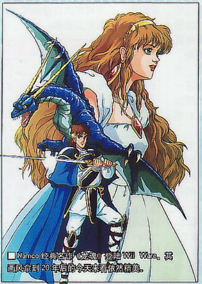
微软：老虎不发威，当我是病猫？

前段时间，微软年度大作《光环 3 天降神兵》法国版突然偷跑，着实乐坏了全世界的五元党们。已经不记得这是《光环》系列的第几次偷跑了，前年一位哥们因为玩偷跑的《光环 3》被 BAN 到公元 9999 年的事情应该不少人都记得。有过多次 X360 大作偷跑经验的玩家们都深知“偷跑版不可上 LIVE”这条真理，因此大多都在离线状态下进行游戏，但是这次偷跑实在太早了，因此很多玩家玩过《光环 3 天降神兵》后又忍不住上了 LIVE——当然是在未放入游戏盘的情况下，殊不知成就记录已经暴露了你之前玩过这个游戏！

作为微软今年最重头的作品，微软本来就对游戏偷跑憋了一肚子火，现在看到这么多人居然敢堂而皇之上 LIVE 更新成就，无疑更加火冒三丈了。因此微软高举屠刀，重操 BAN 机旧业。目前微软首先把这些人 BAN 到 9 月 30 日，之后再出台具体的处理意见。据反映国外有些玩家玩的是偷跑的正版，也一样被 BAN 了，不过这些玩家只要能提交证明材料即可申请解 BAN。至于五元党们，估计这回是凶多吉少了。

其实要想避免被 BAN 是很简单的，只要忍到游戏正式发售后再上线，自然就可以鱼目混珠了。用一个你不常用的账号进行游戏也可以，或者干脆重新申请一个账号。得了便宜还卖乖？BAN 你没商量！

有图有真相



□Namco 经典名作《龙魂》登陆 Wii Ware。其画风拿到 20 年后的今天来看依然精美。







◀《小小大星球》从来不乏高手，这个纪念 PS3 版《薄暮传说》首周销量 14.7 万的关卡真是称得上“鬼斧神工”了。

◀ 光荣历史 SLG《信长的野望 天道》顺应潮流，加入了 IF 剧情，上杉谦信能以女性形象出现。说不定未来的《三国志》里赵云、曹操、诸葛亮都是女人……



▶ 网友修改的《FF13》同捆版超薄 PS3 图片，除了两个 LOGO 重叠之外几乎完美，要是成品真是这样我肯定入两台！

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

国庆的来临和游戏的井喷让各大主机的售价变化不小，其中便携机最为明显，NDSi 和 PSP-3000 都贵了将近 100 元，这对以学生为主的掌机玩家算是个不小的打击。而最近市场翻新也比较猖獗，从 NDSL 到 X360 的无线手柄，甚至是 Wii 主机，都难逃被翻新的命运，大家买的时候要多多注意，尽量去比较大的店铺购买，这样主机的质量都会有比较好的保障。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS国庆购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1380 元
烧录卡	Hyper-R4i	68 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	58 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
保护壳	NDSi 专用水晶壳	38 元
总计：1612元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（黑白）	1380 元
NDSi 主机（大红）	1400 元
NDSi 主机（桃红、深蓝、草绿）	1350 元
NDSi 主机（水蓝）	1200 元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
NDSi 专用卡登仕贴膜	48 元
AK2i （1.4）	88 元
DSTTi	68 元
EZVi 简装版（1.4）	108 元
Hyper-R4i （1.4）	68 元
M3DS Real 中文版	168 元
M3i Zero 英文版（1.4）	168 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	108 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	188 元

点评 和PSP相比，NDSI的涨价幅度要明显高出许多，这里面以白色主机最为突出，所以想要购买白色NDSi的玩家一定要准备好充足的银子，此外还需要注意的是，目前白色NDSi缺货的状况也一直没有得到改善，有的时候有钱也不一定能当天拿到主机，所以购买之前最好先提前询问一下白色主机的到货状态，假如有货再去购入。当然，NDSI除了经典的白色以外还有其他颜色可以选择，如果一直买不到白色主机，也可以考虑一下别的颜色，这里面除了最新出的大红主机稍微贵一些以外，其余主机的价格都要比白色略微便宜一些，而银子不充足的玩家可以直接考虑美版的水蓝色主机，样子好看，价格也要比日版机低200元左右，比较实惠。烧录卡上选择搭配有固件升级的Hyper-R4I即可，价格便宜，功能突出，而且没有主机升级烧录卡就不能用的烦恼，比较适合新人玩家们。

PS3国庆购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2320 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2370 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2380 元
超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2320 元
原装 DS3 无线振动手柄	320 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

点评 超薄版 PS3 应该是这个月销售势头最好的主机之一，不少玩家都询问并且购买了超薄版的 PS3，可见 Sony 这次的新主机配合降价策略得到了很好的成效，而国外的周间主机销量统计也都以超薄版 PS3 的井喷为主。目前超薄版 PS3 和 X360 的售价差不多，主机主要分为港版和日版两种，其中港版的主机价格略高，不过随着这次主机市场的价格调整，日版 PS3 的价也略有提升，不少地方这两种主机的价格已经一致了。一般来说，现在购买超薄版 PS3 还是应该以港版主机为主，因为主机一旦出现问题，可以寄回香港得到质保，而日版主机虽然也有保修，但是寄到国外明显要比国内麻烦很多了，当然如果自己比较钟情于日版主机也可以不考虑这些问题，毕竟 PS3 的返修率比起 X360 要好上很多的。随着 PS3 大作狂潮的到来，各种同捆限定版主机也会纷至沓来。《未知海域 2》将会推出 250GB 的同捆版 PS3 主机。各位喜欢 RPG 的玩家可别忘记了，《最终幻想 XIII》也将推出同捆主机，喜欢收藏和注重品质的玩家，这该是个收入 PS3 的最佳理由了。



▶限定主机虽好，但在国内难免不被炒高，悲剧啊。

PSP国庆购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1260 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K/3K）	28 元
保护壳	PSP-3000 水晶保护套	38 元
总计：1454元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机（黑白银）	1260 元
PSP-3000 主机（红绿蓝黄）	1460 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	10 元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	38 元
4GB 高速 MARK2 组棒	68 元
4GB 极速 HG 组棒	78 元
8GB 高速 MARK2 组棒	118 元
8GB 极速 HG 组棒	128 元
16GB 高速 MARK2 组棒	248 元
16GB 极速 HG 组棒	288 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

点评 最近国内电玩主机市场的主要行情可以简单概括为两个字，就是“涨价”，即便是价格一直低迷的 PSP-3000，也搭上了这股涨价的风潮，现在的 PSP 主机售价要比半个月前足足涨了 60 元，有的地方涨幅甚至达到了 100 元，这对于一直观望 3000 型主机的玩家来说，应该是一个不小的打击，不过相信 PSP-3000 价格上涨还不止于此，随着国庆节的临近，PSP go 也会在这一期间正式发售，而这次的 PSP-3000 的涨价非常像是为 PSP go 发售所作的价格行情预演，可以肯定的是，今后 PSP-3000 的价格会变得更高，而还处于观望状态，想等待降价的玩家就应该尽早考虑考虑什么时候入手 PSP-3000 了，毕竟 PSP go 的破解难度决定了在首发入手 PSP go 的价值不大，而且欧版首发随机赠送下载的《GT 赛车》也需要 PS3 的配合才能得到，所以正如上期所提到的，PSP go 的发售只会给 PSP-3000 的价格带来再次的价格提升，想要购买 PSP-3000 的玩家一定不要因为 PSP go 的发售而乱了阵脚，毕竟 PSP go 的 249 美元定价就要比 PSP-3000 贵上 500 多元，如果资金不够，暂时还是不要打 PSP go 的主意才好。

▶面对PSP go高价格又无法破解的局面，真是想说爱你不容易。



Wii国庆购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1250 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计：1310元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 相比于其他主机，Wii的价格走势没有太大的变化，这主要是因为Wii主机的价格分化比较明显，颜色上，黑色主机要比普通的白色贵800元左右，破解上，主机编号在1064以及以上的主机全部需要Sundisk 2009直读模块才能使用，软解的话会遭到锁光驱的麻烦，而Sundisk 2009的价格较高，加在一起也接近黑色主机的售价了。所以说，价格区间各不相同的Wii主机暂时受到的涨价影响暂时较小。

但是随着国庆节来临，Wii 主机应该还会有进一步动作的，如果不着急的话，不妨过了这段时间再考虑购买，切记不要在国庆涨价的时候入手就对了。

此外，因为 USBLoader 的盛行，很多商家也有 Wii 的硬盘组合套装，如果你喜欢用硬盘玩破解主机，建议还是自己去数码市场去买移动存储设备，价格肯定比直接购买 Wii 时加钱买硬盘便宜很多。



▲虽然Wii主机被破解了，但是面对众多版本限制和屡次的升级，想舒舒服服的玩转Wii还要花一番功夫去研究一下呢。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（韩版，白色，软破解）	1250 元
Wii 主机（日版，黑色，软破解）	2050 元
原装双节棍手柄套装（左 + 右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左 + 右）	160 元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wii Fit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
高仿 NGC 手柄	50 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
高仿经典手柄（一代）	68 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

新型Wii破解芯片Sundisk 8G抢先看



▲Sundisk 8G产品包装正面图

游戏主机的破解被炒得越来越热，几大主机厂商在防盗版上可以说费劲心力，新型D3-2的Wii的出现，让常规的软刷无法再读取盗版DVD，而硬直读也全部被屏蔽，任天堂反盗版的决心可见一斑。前不久，自称为D2sun小组发布了目前惟一可以在Wii光盘频道运行游戏的硬直读Sundisk完美的化解了当前这些问题。现在我们就为各位玩家介绍一下一款芯片的几大功能。

从外包装上，Sundisk 8G采用了前后两层吸塑包装，独立的USB开关放在背面，中间使用蓝色卡纸作为映衬。打开包装，可以看到Sundisk 8G硬件做工处于中上水平，用料尚可，排线清晰，焊点圆润。FPGA主控芯片镶嵌在PCB板上，它让直读具备了更好的稳定性，同时也可轻松升级。此外，Sundisk 8G还支持使用Nero Dual Programmer升级CPLD核心，由此可见D2sun小组在开发设计能力上还是不错的。

免焊接，简便安装



■产品主机内部安装示意图。

传统的直读芯片需要繁琐的安装过程，需要焊接，对于没有过硬的焊接技术的新手来说只能望而却步，而Sundisk却解决了这样，目前这款新产品已经完全实现了免焊接，即插即用。只需要把直读与Wii光驱线相连就可享受游戏的乐趣了。

自由开启双模式，内置SSD

Sundisk 8G可以作为普通直读使用，开启USB上K1开关，同时关上K2就是硬直读模式，硬直读的好处自然是不言而喻的，放入光盘就能玩，而且比软刷直读的兼容性更强，免去设置的烦恼，而对于一些要求游戏读取速度的游戏，硬直读也更为优异，不会有软直读拖慢的问题，而且Sundisk 8G还支持12X速度读取光盘，所有游戏都能保证不会拖慢。除此之外，Sundisk 8G还可以在Wii的光盘频道直接运行Iso文件，只要下载SUNDISK Programmer V1.2并通过它把游戏传到Sundisk 8G中的SSD，将USB开关设置为K1，K2都关闭就可以了。Sundisk 8G支持全区域的Wii与NGC的原版游戏碟片，以及备份碟片，此外对NGC以及Wii的自制程序和Wii Ware破解游戏也能完美对应。Sundisk 8G虽然只有8G的存储容量，但它可以同时存放1个Wii D5游戏镜像+1个NGC游戏镜像，当我们把USB的开关K8打开，就选中了可以在光盘频道直接运行NGC游戏。关闭K8则是默认运行Wii游戏。同时打开K1、K2开关是Dump游戏镜像，十分方便！

攻破D3-2主机

新版Wii主机，屏蔽了普通软刷和直读，目前凡是机身序列号为LKM1063XXXXX开头的极有可能是不能软刷的主机，按照正常的软刷的步骤以后，不能读取DVD。而Sundisk 8G对此类机器提供了最先的支持。而对于刷机锁住光驱的机器，也可以通过内置的SSD在光盘频道运行游戏。



■Sundisk 8G产品包装背面图

直读新格局

经历了D3-2主机的洗礼，软刷，和普通直读已经被杀的体无完肤，而Sundisk 8G，提供了D3-2主机的支持，可以说是新一批Wii主机的最佳伴侣，Sundisk 8G直读，在各方面保留了直读的功能，而又增加了光盘频道运行ISO镜像文件的功能，支援Vista和WIN7的ReadyBoost加速，简单的安装以及良好的兼容性，也是直读选购的一个重点。不过在这里要提醒一下各位Wii玩家，虽然Sundisk各项性能都有重大突破，但作为目前惟一攻破D3-2主机的直读产品，其价格较为昂贵，与当年第一批Wiikey直读芯片的价格相差无几，市面零售价格超过了350元。这对于普通的Wii玩家来说，价格确实高了点。对于一些希望花钱买省心的玩家来说选择Sundisk 8G直读芯片是一个比较不错的方案，如果你觉得这个价格难以接受的话大可再观望一段时间，相信市场上还会有更加廉价的直读解决方案出现。

X360国庆购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360主机（台版，可换机）	1900元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	HDMI线（1.3A）	50元
硬盘	行货120GB套装	400元
风扇	后挂双通道	68元
总计：2418元		

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，A，不可换机）	1850元
X360主机（台版，A，可换机）	1900元
X360主机（港版，A，可换机）	2080元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
翻新120GB硬盘套装（实际80GB）	320元
行货120GB硬盘套装（实际160GB）	400元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
高仿VGA线	40元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元

点评 微软为了应对超薄版PS3的发售做了不少举措，其中就有玩家们最喜欢的降价行动，不过这次的降价范围仅限于120GB精英版主机，而60GB版本的主机则直接停产，国内用户选择比较多的A版主机则没有太大的价格变化。总体来说对于国内的主机行情还是没什么影响，所以想要购买X360的玩家不必看到降价新闻之后就一直等待国内也有降价的反应，毕竟消费水平的差距决定了A版主机在国内是最受欢迎的，而且随着国庆节的临近，X360的价格只可能越来越高，所以喜欢的玩家就尽早入手，不要等价格上涨了才去购买。



▲相信自从《现代战争2》限定版主机将硬盘随升到250GB以后，X360的总体硬盘规格还将要得到一个整体提升。在离不开网络的今天，大硬盘已经成为次世代的标配了。

市场报价信息更新截至2009年9月16日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PEGA兼容游戏最多的滑音吉他

生产厂家：PEGA
适用机种：PS2/PS3/Wii/PC
内含物品：吉他面板 ×1
吉他按键条 ×1
无线信号接收器 ×1
吉他背带 ×1
产品说明书 ×1

以前提起音乐游戏，大家耳熟能详的就是《DDR》、《太鼓之达人》、《DJ Max》，几乎清一色都是日韩游戏。可随着这两年西方游戏日渐成为主流，Activision的《吉他英雄》和EA《Rock Band》两大欧美音乐游戏也开始在国内流行了起来。而今天我们要为大家介绍的这款由中天电子提供的PEGA最新多功能滑音吉他，正是应对这两个系列游戏的能手。“《吉他英雄》系列”曾在PS2主、PC上推出过数款作品，转战次时代平台后，PS3上又推出了系列新作《吉他英雄5》，而这些作品，我们都可以通过滑音吉他进行演奏。至于《Rock Band》系列，PS2、PS3以及Wii平台上的系列新老作品，也都可以通过这款多功能滑音吉他享受弹奏的乐趣。

这款滑音吉他的使用非常方便，打开产品包装，按照说明书拼装吉他，安装背带和电池后，将产品附带的接收器插在主机上即可开始使用。由于采用了2.4G无线传输技术，吉他与主机之间没有令人讨厌的连线，让客厅看上去也清爽了许多。接收器提供了USB与PS手柄接头两种连接方式，除了PS2平台的“《吉他英雄》系列”需要通过PS手柄接头将接收器连接主机外，其他模式均通过USB连接主机。连接后，还需要根据所玩游戏，按下接收器的功能按键来切换对应模式。PC使用时，将接收器切换到PS3游戏模式即可在电脑识别为游戏手柄。产品提供滑音功能，而且支持《摇滚乐队》变调调节，手感不错，而且省去了玩家不同主机重复投资的烦恼，喜欢这两个音乐游戏系列的玩家可以考虑购买。



专题导购 关注消费热点话题



他不是一个人

八一卦游戏中灵魂附体的人们

文 好皮 Yuuki Forsaken 编 玛娜 美编 木仙

古人云："打虎亲兄弟，上阵父子兵。"俗话说得好："男女搭配，干活不累。"有首老歌这样唱："团结就是力量！"毛主席他老人家也说过："人多力量大"。Team Work 自古就是做大事的必备条件。然而，在游戏世界里，玩家单凭一个手柄却实在是难以做到同时操控那么多角色，于是乎，各大制作人都开始绞尽脑汁想像如何才能够让人数优势也能在游戏中体现，于是就有了分身，就有了灵魂附体，就有了多重人格，就有了……今天，我们就来八卦一把那些被制作人们灵魂附体了的角色们吧

角色名	来须苍真
出场作品	《恶魔城 晓月圆舞曲》
属性	灵魂附体
一句话简介	背负德古拉伯爵灵魂的普通高中生

"我叫 XXXX，是个普通平凡的高中学生，今天……"毫无疑问，这个被很多玩家称为"经典"的开场白已经被无数的动画、漫画、游戏、小说，甚至是电视剧用到了泛滥的地步。对于目标消费群体大多数都是高中生和未成年人的 ACG 作品来说，这样的主角身分无疑会极大增加玩家的代入感，更好地享受游戏的过程。而 GBA 上的经典动作游戏《恶魔城 晓月圆舞曲》正是采取这一手法的代表作之一。



"我叫来须苍真，18 岁，是个高中生……在穿过鸟居的时候，我的意识急剧地变得模糊起来……漆黑的太阳将混沌与这个世界连接起来，呼唤着长眠之中的灵魂，如同在寻找自己失落的另一半……"

游戏一开始便暗示了来须苍真非同一般的身分，而这个身分则随着剧情的不断进行一步一步揭开。为了提升玩家反复游戏的动力，来须苍真真正的身分必须要同时刷出火恶魔、大蝙蝠、梦魇三个魂并在装备的情况下进入格拉罕房间才会触发真 · 结局并揭晓，原来来须苍真竟然是吸血鬼伯爵德古拉的转世，日食是德古拉复活的征兆，来须苍真进入恶魔城正是要到达宝座复活成为转世的德古拉，然后再被自己的亲生儿子阿鲁卡多亲手杀死，在永世不变的轮回中等待下一次复活……

幸运的是来须苍真在化名有角幻也的阿鲁卡多帮助下意识到了自己的身世，并依靠自己的力量最终击败了恶魔城的力量来源：混沌。从此以后，身怀德古拉伯爵力量的高中生来须苍真便和神社巫女一起过上了幸福快乐的日子……



对于玩家来说，拥有吸血鬼力量的来须苍真和以往只能用皮鞭的尤里乌斯相比能力可上了不只一个等级，操纵魂灵的力量让来须苍真在破关斩将的途中都不带半点犹豫，配备混沌戒指后更是强大到逆天，秒杀城中一切生物外加想来就来想走就走、挥斥方遒、御宇内万物俯首拜英雄。魂系统被认为是当时恶魔城系列最成功的创新之一，而这都离不开德古拉大人对来须苍真同学的附身之功啊。

角色名	引领者
出场作品	《潜龙谍影 3》
属性	身不由己
一句话简介	永世背负叛国者骂名的爱国者

相信所有的玩家在《MGS3》里玩到斯内克第一次遇到夏娃的剧情时，记忆最深的便是看到夏娃骑在摩托车上风情万种地取下头盔将瀑布般的头发那么一甩吧。不过有多少玩家注意到斯内克对夏娃说出的暗语是什么呢？“谁是爱国者？”夏娃没能回答出这个问题，只是通过帮助斯内克击败围攻而来的敌人取得他的信任。最后的结局也证明夏娃并非爱国者而是个双面间谍，至于真正的爱国者是谁，谜底直到最后一刻才揭晓……



引领者，曾经在第二次世界大战中组建并领导特种部队“眼镜蛇”，为反法西斯战争的胜利作出过不可磨灭的贡献；引领者，曾经率领 FOX UNIT 为冷战中的美国执行谍报任务；引领者，抚养、训练、教授，给予了斯内克作为一个超级战士和男人应该拥有的一切；她是完美的长辈，导师，亲人，上司，以及爱人。

引领者，在“噬蛇者”行动中背叛了自己一直效忠的祖国，进入苏联将两枚无后座力核弹头交给野心勃勃的沃尔金上校，并且在吊桥上拦截到前来营救索科洛夫的斯内克之后，更冷酷无情地亲手将自己养育的战士打断左手和肋骨并扔进深渊，然后跟着沃尔金扬长而去。

引领者，坚定地相信世界应该是一个整体，坚定地忠诚于自己的祖国和人民，为了完成自己的使命，甚至不惜永世背负一名战士所无法承受的最恶毒的骂名：叛国。她的背叛只不过是美国政府精心策划的一场骗局，最终的目的是让她接近掌握着“哲人遗产”的沃尔金上校，得到那笔财富。但是，由于当时美苏之间在古巴导弹危机之后的紧张局势，引领者的叛变圈套永远不能被揭穿，她只能通过被自己的爱徒和爱人斯内克杀死来证实整个事件的真实性，而这正是她任务的最后一环。



“在美国，她是一个可耻的叛国者。在苏联，她是一个制造核灾难的罪人。她的名字将会和‘战犯’一起被记入历史……历史将永远不会知道她所做的一切，人们也永远不会知道真相。为了祖国她牺牲了自己的生命和荣耀。她是真正的英雄！她是真正的爱国者！”

从斯内克也就是玩家的角度来看，整个事件他都处于被最亲最爱的人背叛的伤痛和迷茫之中，直到最后他战胜自己并从夏娃处得知真相。引领者的“背叛”让他对国家和忠诚的信念产生了巨大变化，而这个变化，才正是“《MGS》系列”故事的真正开端……

角色名	风间仁
出场作品	《铁拳》系列
属性	灵魂附体
一句话简介	卷入家族斗争，继承恶魔之血的人

铁拳系列的故事背景，其实就是三岛家族的斗争史，而三岛家最为具有悲剧性色彩的人物就是风间仁了。平八和一八两人本身对权力无止境的追求使他们对于斗争乐此不疲，而同样继承了三岛家族的恶魔力量的风间仁却从小被善良的母亲抚养长大，并不像父辈那样热衷于权力和对力量的追求。

母亲风间准在亲手击败恶魔附体的一八后，因感到危机决定带着年幼的儿子风间仁避世于屋久岛的深山中，仁的童年就这样清贫却也还算幸福地度过了，然而在 15 岁那年冬天，他们平静的生活被成为“谜之生命体”的强大存在——斗神的到来彻底打破。“快跑！”，深知斗神强大的准对儿子吼道，仁不顾母亲的命令执意向斗神冲去，却瞬间被斗神击倒，而醒来时，斗神和母亲都消失了。

于是，仁遵照母亲生前的嘱咐，投靠了爷爷平八，潜心修炼三岛流喧哗派空手道与风间流古武术，誓为击败斗神，替母亲报仇。最终，他凭借自身的魔性力量击败了真斗神，但却不料被恶毒的平八偷袭，幸免于难的仁发现自己只是平八为了捕获斗神的一颗棋子，愤怒之下恶魔之血终于爆发，张开黑色的羽翼扬长而去。此后仁摒弃了三岛喧哗派空手道，隐姓埋名于澳大利亚一边专研传统空手道，一边竭力克服恶魔之血的侵蚀。

然而，完全被恶魔基因控制只是时间问题，深知这点的仁决定在尚有意识的情况下颠覆庞大的三岛财阀。他成功了，在《铁拳 4》和《铁拳 5》大赛中击败了父亲一八、爷爷平八和本应死去的曾祖父仁八，但此时的风间仁已经因为恶魔之血完全失去了自我，他夺取了已是世界垄断力量的三岛财阀的权力，向世界发出独立战争宣言，并宣布召开新一届的铁拳大赛，这便是《铁拳 6》故事的开始。



系列中，风间仁从 3 代开始作为主角登场，而每次战斗的目的都不相同，3 代是为向斗神复仇，4 代是为颠覆背叛自己的三岛家族，5 代因恶魔之血的侵蚀身不由己，而 6 代，他作为大会举办者则以 BOSS 的身分登场，这也表现了人物的性格和心理的转变。作为一款格斗游戏，风间仁虽然在每作中都排不上 S 级角色，却也都算得上“上级”，而 5 代之后的恶魔仁相比变身前受到了更多的青睐，大有取代一八成为三岛家最强角色之势，这也算因祸得福吧。



角色名	西格飞
出场作品	《灵魂能力》系列
属性	灵魂附体
一句话简介	曾被邪剑俯身化身“噩梦”的人

灵魂能力系列拥有格斗游戏中最为庞大而厚重的世界观，故事就围绕着两把剑和两个人展开，灵剑与邪剑，以及身为游侠的西格飞和邪剑魂“噩梦”。西格飞，神圣罗马帝国骑士团长弗里德之子，从小在父亲的指导下练就了一身出色的剑术，后来父亲奉命远征，数年未归，齐格佛里德沦为强盗，却在一个抢劫行动中失手杀死北归的父亲，因而精神崩溃。其后四处游历寻找“杀父仇人”，在西班牙一个港口小镇，他发现了一位貌似船长的人的尸体以及他手旁的剑，他立刻对这把剑入迷了，当他触碰剑柄时，尸体突然站了起来，被来自地狱般的火焰吞噬着，咆哮着冲了过来。而这时，一股邪恶的力量袭入了西格飞的脑中，他的手由于这股力量的扭曲而变得像怪物一般，成为了“灵魂之刃”的新宿主——“噩梦”，他凭借着这股力量战胜了老宿主——被剑抛弃的海盗王塞万提斯。





当天晚上，西班牙小镇的居民目睹了一个神秘而美丽的景象，一束白光刺穿云层，直冲天际而去，那便是灾难的开始。噩梦以他强大的力量延烧着战火，胁迫神圣罗马帝国皇帝，四处发动战争，战火持续了百年之久，史称“百年战争”，整个欧洲生灵涂炭。战争甚至引起了远在亚洲的大明帝国的注意，最终噩梦被手持灵剑的中国女剑客柴香华击败，西格飞得以和噩梦分离，但噩梦却并未就此消失，每当噩梦苏醒并为祸时，西格飞便会感知到，从此踏上了对抗噩梦的旅途。

游戏中的西格飞在3代之前由于“噩梦”附身，都是以“噩梦”的造型出现，隐藏服装才恢复为人身，从3代开始西格飞终于和“噩梦”分离，成为了完全不同的两个角色。西格飞使用一把大剑，招式大开大合又不失稳重，标志性的三连纵斩、强力的浮空技能，再加上帅气的外表，使其一直是“《灵魂能力》系列”的人气角色，值得一提的是他的名字还是欧洲传说《伯尔尼龙根之戒》中的屠龙者的名字，或许西格飞正是以他为原型而设定的吧。

角色名	艾丽莎
出场作品	《女神侧身像 希尔梅莉亚》
属性	灵魂附体
一句话简介	身体中存在着另一个灵魂的少女

如果不是由于和大神奥丁对立而被其强行贬入人间的希尔梅莉亚的精神在自己体内觉醒，那么作为公主的艾丽莎应该可以幸福地过完她的一生，成为人妻、成为人母，在享尽天伦之乐后安详地闭上双眼。可是从希尔梅莉雅意识觉醒的那一刻起，艾丽莎便再也无法回到那样的生活中去了。不仅是因为神的精神存在于自己体内的事实给她带来了巨大的压力，同时希尔梅莉亚为了对付奥丁而不断与艾莉莎进行交流的事也使周围的人对举止奇怪的艾丽莎产生了恐惧，最终导致艾莉莎被她的父王放逐，幽禁在了一座古城中……



虽然上文中所写到的只是《VP2》的背景，但是光从这些设定就可以看出艾丽莎悲剧性的命运，在游戏的正篇中这一点更是展露无遗。她先是由于希尔梅莉亚的苏醒而被奥丁派来的阿莉追杀，接着为了逃命又不得不踏上旅程，中途还亲眼目睹了自己的父王被处以死刑，直至最后，为了打倒变态眼镜男雷札德而魂飞魄散。主角有着悲情命运的游戏很多，可是最后死去的却不多，比起那些在同伴的牺牲下得以存活的主角，这个看似柔弱的少女情愿牺牲自己去保护那些对她来说重要的人，也许只是出于本性的善良，也许是因为再不想看到重要的人离去。



在这里，让我们再看看给艾丽莎带来了如此不公命运的女武神——希尔梅莉亚。试想，如果希尔梅莉亚没有与奥丁对决（对于这场纠纷的对错我们暂且不提），如果她没有意外地苏醒，或者在她苏醒后没有筹备怎样去报复奥丁，那么最后是不是就不会导致艾丽莎死去呢？就艾丽莎的死来说，希尔梅莉亚虽不是直接原因，但也脱不了关系。当然，这一切其实也都只是笔者的一厢情愿而已，艾丽莎的命运最终还是掌握在编剧手里。编剧要让她死，她就得死……

角色名 冬川心
出场作品 《Remember11 无限轮回的时光》
属性 灵魂附体
一句话简介 与不知名的受害者人格互换

如果，有一天你的灵魂突然附身到了一个陌生人身上，而你的身体也被他的灵魂入主……而且，会在你不知道的时候换回去，接下来又换回来……

身为犯罪心理学家的冬川心，在前往调查拥有双重人格的连环杀人血案凶手——精神病人犬伏景子的途中不幸遇到了空难，不过幸运的是她与另外三人在雪山中幸存了下来。四人在雪山上的小屋里等待救援，艰难度日，令人惊愕的是，小屋里毫无征兆地出现了一份来历不明的报纸，报纸的日期竟然是数日以后，上面刊载的消息更加匪夷所思：四人将死于六天以后的雪崩，惟一的幸存者，叫做楠田由人……





更加诡异的事情接踵而至：冬川心发现自己不时会变成一个叫做优希堂吾的人。这名被关在一个精神疗养院之中的男子在与冬川心遭遇空难的同时被人从钟楼上推下，似乎有人想将他置于死地。奇怪的是，偌大的疗养院里也只有四个人，其中一个竟然正是由人——那个本应在雪山小屋中的男孩。让冬川心惊疑不定的是，虽然这里生活设施齐全，环境优美，但是另外三人都异口同声地声称“冬川心”早已死去。在这个封闭的精神病院里，一切都与外界隔绝，但是“优希堂吾”也就是冬川心却一而再再而三地遭遇杀机，始终没人相信他(她)所说的一切。谜底，似乎就隐藏在那个那个名叫楠田由人的十七岁少年身上……

对于文字冒险类游戏来说，悬念迭起的故事正是作品最大的游戏乐趣所在，而超现实主义的剧情设置更能让玩家忘我地投入到剧情中去。本作很好地将两名角色的人格互换情节融入到了游戏系统中，即所谓“意识交换”系统，两个人格彼此的行为将会影响到对方的遭遇，并最终指向不同的结局。究竟要如何离开这不可思议的梦魇，如何逃脱这为其六天的死亡倒计时？谜底，就在两个篇章之间的蛛丝马迹里！

角色名 隆
出场作品 《街头霸王》系列
属性 人格分裂
一句话简介 为杀意所困扰的格斗家

隆，作为格斗游戏里最老资格的主角，其形象一直是一位孤高而寂寞的求道者，却经常为体内的“杀意之波动”所苦恼。隆是一位孤儿，从小被格斗界宗师刚拳收养，并传授其“极限流空手道”，他是一位武学奇才，而师傅刚拳也将自己的武艺倾囊相授于隆与另一位弟子——来自美国的肯。与肯的热血性格不同，身世的不同使得隆更显沉稳，更无杂念，这也使隆在武学上的造诣更胜肯一筹。第一届“街头霸王”大赛上，隆在最后以一招升龙拳击败了肯的强大对手、独裁者维加麾下的大将——泰拳王沙加特，并在其胸前留下了一道长长的、象征耻辱的伤疤，而这场胜利引起了大赛组织者维加的注意。



维加举办大赛的目的是为自己的独裁帝国招募人才，用自己的能力催眠他们以支配其意志，为自己执行各种暗杀任务，此前已收复三大高手：泰拳王沙加特、西班牙忍者巴洛克、美国拳王M拜森。他成功设计抓捕了隆，却在进行催眠时诱发了隆体内的强大潜能——“杀意之波动”，隆因此走火入魔，成为杀意隆，凭借强大的力量杀出了维加的基地，却在此后频频受到杀意的困扰。



杀意隆的行为完全不受思想控制，只受动物最原始的“杀意”的支配，是为《街头霸王》里的终极力量，同样觉醒了此力量的隆的师叔豪鬼便在杀意之波动的驱使下以“瞬狱杀”杀死了亲哥哥，也就是隆的师傅刚拳。觉醒了杀意的隆在此后为报师仇与师叔豪鬼有过一战，杀意隆虽然同样习得了“阿修罗闪空”和“瞬狱杀”等绝技，但实力仍然不及豪鬼，在几乎没有伤及豪鬼的情况下就被击败。豪鬼最终饶过隆一命，并放下“要报刚拳的仇，来街霸大赛找我”的话后离去。此后，隆竭力克服不断涌动的杀意，并继续着自己的求道之路。

在游戏中，隆的变化最直接的体现自然是实力的提升，基本技增加了强大的“阿修罗闪空”，而超必杀中更增加了“升龙破裂”和“瞬狱杀”，可以说是仅次于豪鬼的强力角色，而在最新作《街头霸王 IV》没有登场也算是个遗憾，这是否代表着隆已经能克制杀意之波动了呢。

角色名	王子
出场作品	《波斯王子》系列
属性	多重人格
一句话简介	存在另外一个亦敌亦友的黑暗人格

“时之砂三部曲”以“时间”为主题的剧情很优秀，其开场白——“你以为时间像一条河流，只向一个方向前进？你错了……”现在回味起来依然经典，而主角王子的命运也可谓一波三折。在第三作《王者无双》中，王子带着时之女王凯琳娜返回故乡巴比伦城，却发现巴比伦城已经遭到印度大军的进攻，陷入一片火海，而领军者竟然是应该已经被自己亲手杀死的巫师维瑟尔。原来王子在救下凯琳娜时改变了时间流，进而也改变了维瑟尔被自己杀死的事实。

维瑟尔由于时之女王的离去，只得到了时之匕首，而没有找到时之砂，最近他感到时之匕首的躁动，意识到时之女王将会回到巴比伦城，于是谋杀了主君——印度国王穆罕默德，带领印度军队入侵了波斯，而目的依然是得到时之砂的力量，以达成自己不死之身的愿望。王子一人自然不是整个军队的对手，凯琳娜被带进了被占领的皇宫，维瑟尔用时之匕首刺入了凯琳娜的身体，解放了时之砂，他自己变成了时之怪物，获得了不死之力，整个巴比伦城被时之砂吞没，印度军队也被感染。而王子，虽然趁乱夺回了时之匕首，却因为时之砂的影响，体内的另一个人格——黑暗王子被唤醒了。黑暗王子狡诈、残忍、冷酷、无情，可以说是王子人格的对立面，却又共享一个躯体。黑暗王子既非王子的敌人，也非盟友，他们有着共同的敌人——维瑟尔，却又觊觎着王子的躯体。他一直暗中觊觎着王子未来的王位，而这一切都被维瑟尔的到来而毁了，于是他们虽然动机不尽相同，却走上了同一条路。







游戏中的黑暗王子使用的武器是很有特色的链刃，可进行中距离的攻击，招式残忍，对敌人毫无怜悯，尤其体现在瞬杀技上。黑暗王子的操作感和王子有着很大差别，能够利用链刃到达王子无法到达的地方，流程中在特定位置会自动切换两个王子并运用各自的能力进行游戏，剧情中也占有很多戏份，而作为双主角游戏共享一个躯体也算是系列的一个创新。

最终，王子用父王尸体旁拾起的波斯王宝刀和时之匕首终结了维瑟尔，时之女王再度出现，与王子告别后同时之砂、时之匕首一起消失，至此，“时之砂三部曲”的故事终于画上了句号。

角色名	大蛇
出场作品	《KOF》系列
属性	灵魂附体
一句话简介	通过灵魂转世传承下来的强大意识体

在《KOF》的设定中，大蛇并非生命体，而更类似于神灵。大蛇是一个族群，他们的实体化必须借助“媒介”，他们拥有各种超能力，并通过轮回附身于凡人身上得以施展，而其中最强大的是大蛇之长，人们口中的大蛇通常指的就是他。在1800多年前的一场企图征服人类的战斗中，大蛇一族被掌管着三神器的三个家族：草薙、八尺琼、八咫所破，被封印而失去了轮回转世的能力，但意识仍然存在。直到600多年前，大蛇以大蛇一族的力量为条件，诱使八尺琼与另外两个家族反目，削弱了封印的力量，大蛇一族的大部分得以挣脱束缚，然而大蛇之长由于力量过于强大，仍然无法轮回。于是他派遣“大蛇八杰集”轮回到人间，彻底解放封印。所谓“大蛇八杰集”，是大蛇一族中最有实力的八个，由于大蛇之长通常不露面，所以人们目睹到大蛇通常是八杰集，因而称他们为“八岐大蛇”，而其中更有实力的四个，被称为“四天王”，他们现在的名字分别是：荒风之高尼茨、荒狂稻光之夏米尔、干枯大地之七枷社、苍炎之克里斯。在97年的KOF大会期间，他们成功地让大蛇之长重新转生，却再次被三大家族的传人，草薙京、八神庵和神乐千鹤所封印，最终功亏一篑，而围绕大蛇的故事似乎也就此画上了句号，也许和厂商的变动也有关吧。





在“《KOF》系列”中，大蛇一族从《KOF96》开始登场，麦卓、薇丝、山崎龙二等都是八杰集的成员，但大蛇之长只在《KOF97》中以最终BOSS登场后便再也没有出现过，实在是不小的遗憾。

角色名 天苍茧
出场作品 《零 红蝶》
属性 灵魂附体
一句话简介 因类似经历而被恶鬼附身的柔弱少女



“我想和零／八重在一起，无论何时何地都想和零在一起，然而慢慢的我却意识到这是不可能的，‘要永远在一起’的约定终将被打破。即使我们现在是那么的亲密无间，可人都是独立存在着的，无论怎样都不可能融为一体。总有一天，我们会走上不同的人生，各自生活，各自死去。但是如果零／八重将我杀死的话，我们就可以重新融为一体，就可以永远在一起了……”

作为《零 红蝶》的主角之一，我们实际可以操作茧的时间并不多。在大多数玩家看来，与坚强的零相比，茧身上体现出更多的是软弱，但是笔者却不这么认为，茧正是为了使妹妹在意自己才刻意软弱，她的勇敢与普通人有所不同，她的勇敢是对于死亡的冷静。为了可以和妹妹永远在一起，即便代价是死亡也在所不惜，所以她会被纱重附身，与其说是由于灵力强，不如说因为有着和纱重类似的心理更为正确。这也正是说茧被纱重附体和我们通常所说的附体出于不同的理由，通常我们认为的灵魂附体是指身体被“灵”所借用、操控，但是事实上茧应该是自愿的接受纱重。“杀了我”，这是纱重一直以来的心愿，同时也是得知了“红赘祭”真相的茧的心愿。



面对村子里“双子本是一人，只是在出生的时候被分成了两个”的传说，茧想必是深信不疑的吧。只要一同完成了“红赘祭”，只要被零杀死，那么两个人就又可以重新成为一体。可以说皆神村的“红赘祭”正符合了茧的那种为了在一起而希望“回归子宫”的愿望，所以在面对附身于自己身上的纱重，她选择的是欣然接受，甚至可以说她与纱重的灵魂因为相同的心愿已重叠在了一起。对她们来说完成“红赘祭”，被零／八重杀死才是幸福的。然则“宿命”的双子虽然值得令人同情，那种渴望永远相伴的心情也能让人理解，但是为了可以永远相伴，甚至不惜用生命作为代价的做法可以说是极为扭曲自私的。当自己因为被一方杀死而得到满足时，那么存活下来的人又要怎样去面对今后的人生呢？生活在将自己同胞杀死的阴影中，郁郁寡欢终老一生吗？所以比起大多数玩家对茧的宽容，笔者对茧的感情更多的是指责。

为了自己所谓的畸形的幸福，而将悲惨的命运带给了自己妹妹，天苍茧就是这样一个看似悲情，实际自私的少女。

角色名 布鲁斯·韦恩
出场作品 《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》
属性 双重身分
一句话简介 昼是善的天使，夜是邪的恶魔

布鲁斯·韦恩，他是高登市最有钱的富翁，韦恩集团旗下大大小小的公司几乎控制着高登市的经济命脉，为城市带来财富、发展和就业机会，韦恩本人也是媒体追逐的人气对象。作为韦恩财团惟一的继承人，用一个最近流行的词汇来形容就是“富二代”！而且布鲁斯要长相有长相，要才干有才干，身边还不乏貌美如花（不是那个如花）的追求者，作为一个成功的富二代，韦恩同学应该知足了。

当然这一切都是排除了童年丧父母这一悲剧的情况下。目睹父母在小巷里被枪杀的布鲁斯早已在内心深处埋下了深深的恐惧，并且在长大成人之后将这一恐惧转化为了打击犯罪活动的动力。每当黑夜降临的时候，风度翩翩、西装革履的美男子便带上头套，穿上黑丝紧身衣，披上披风成为黑暗中抓捕罪犯的超级英雄。



和天生神力的克拉克·肯特不同，布鲁斯·韦恩对抗邪恶的力量来自韦恩集团的高精尖科技，来自韦恩自小游历世界学来的一身功夫，还来自内心对犯罪活动深深的恐惧。这一现实主义化的设定让蝙蝠侠的故事在拥有更强说服力的同时，也给了剧本创作者们更大的空间来将故事中的人物塑造得有血有肉，而不是《超人》中那种单纯虚假的正义与邪恶的关系。和普通超级英雄漫画里主角一人独大，坏人统统被轰杀至渣不同，蝙蝠侠幼年的经历加上他独特的双重身分给了故事更大的发挥空间。游戏中的敌方角色个个都有着催人泪下的悲惨过去亦或是迫不得已的违法行为，而他们最终成为故事里的样子，很多都跟蝙蝠侠本人有着千丝万缕的联系。即使是蝙蝠侠最大的敌人小丑，最初也是为了拯救罹患重病的妻子而抢劫化学工厂，却因为蝙蝠侠的出现不慎落入化学药剂池，最终失去一切的他才变成了丧心病狂的小丑，其余的人也都有着身后的故事背景。这样一来，蝙蝠侠所谓“正义使者”的形象就遭到了质疑：打击犯罪还是助纣为虐？抑或韦恩集团所代表的金钱和上流社会，原本就是一切罪恶的发源地？



然而，在小丑对人性的控诉和嘲笑中，布鲁斯·韦恩仍然坚定地套上头套，隐入茫茫黑夜中继续搜索着为非作歹的罪犯……

角色名	美柳千奈美
出场作品	《逆转裁判3》
属性	多重人格
一句话简介	甜美的外表下是阴险毒辣的本性

就算被断定有罪，她依旧可以保持着完美的微笑被警察带走，美柳千奈美就是这样一个女子。而令人怎么都想不到的是在她那楚楚可怜的外表下，隐藏着的却是犹如毒蝎般的凶残本性。

作为贯穿《逆转裁判3》的关键人物，其实严格来说要将她归为是"多重人格"并不是很恰当，但是除此之外笔者实在是找不到更合适的词去形容她那扭曲的人格了。

在第一话"回忆的逆转"中，千奈美最初给人的印象是可爱而又甜美的，而她也利用人们对她的第一印象来伪装着自己，企图掩盖自己的罪行。但是在绫里千寻一步一步的追击下，千奈美不得不彻底撕下自己的假面具，并最终被判断有罪处以死刑。然而关于千奈美的故事并没有就此结束，在之后的"华丽的逆转"中，她作为母亲的棋子再次出现，此时我们可以明显的感觉到她对千寻那极深的恨意，即便在第二话中带着微笑被捕，但是内心事实上是充满恨意和不甘的吧，而她却可以如此完美地将这些感情掩盖起来，依旧保持住自己可人的形象，这样的伪装技术实在是不得不令人为之佩服。

从这点来看，我们甚至可以说在游戏中的千奈美是没有表情的，微笑只能说是用来欺骗他人和掩饰自我的道具，只有最后因复仇失败而发出的歇斯底里的咆哮才是发自她内心的情感，也可以说这种巨大的愤恨感正是她的全部，不光是对千寻的憎恨，还有对自己的父母，甚至是所有人的。千奈美的双胞胎妹妹曾经说过姐姐是个可怜的人，这样的话也许令许多玩家不解，一个内心如此丑恶与卑鄙的女子究竟可怜在哪里？但是请不妨想想，环境决定了她的一切，面对禽兽不如的父母，为了生存下去，她只得学会伪装自己。一个从小便生活在没有爱的环境中的女子，要如何去懂得什么是爱？她在环境的影响下失去了所有感情，在她的心中只剩下了恶毒与计谋。但是这不并能为她洗脱些什么，她所犯下的罪行也不会因为她的悲惨命运而被原谅。在最终话中她甚至因为千寻已死去这样的理由，将矛头对准了什么都不知道的真宵。千奈美，的确可以说是一个很悲情的角色，但是她的所作所为却将人们对她的最后一点怜悯也瞬间抹灭殆尽。



角色名	吉尔·瓦伦蒂娜
出场作品	《生化危机5》
属性	身不由己
一句话简介	失去自我被敌人操纵的受害者

在Capcom的超人气游戏"《生化危机》系列"中，但凡被病毒感染的角色，无论是无辜的市民甲抑或野心勃勃想要利用生化武器的力量达成个人目的的"坏人"，最终都无法逃脱被T病毒G病毒这寄生虫那寄生兽吞噬神智，最终失去自我，被主角用各种兵器但主要是火箭筒给轰杀到连渣都不剩的结局。历数系列中那些给自己打鸡血然后暴走的牛逼男(女)们，无一不是最后连人类形态都无法保持的可怜虫，正应了那句老话：机关算尽太聪明，反误了卿卿性命。至于身不由己染上致命病毒的人们，其中催人泪下的悲惨故事就更不用多说了。

游戏进行到正统第五作，事情终于有了转机。吉尔在逮捕威斯克的战斗中不慎反被其控制之后，威斯克恶毒地对其身体进行了生化研究，却发现她体内拥有强大的抗体，于是便把她当作研究新式病毒的温床。在新式病毒"衔尾蛇"的研制过程中，威斯克发现一种被命名为"P30"的副产品能够让试验者拥有超乎常人的力量，同时极易被控制。P30的惟一缺点就是药效过于短暂，研究者们对此的解决方案便是在试验体身上安装一个持续补充药剂的装置，而第一个未经测试的装置，就被装载在了吉尔的身上。从游戏中的表现不难看出，即使是拥有强大抗体的吉尔在P30的作用下也几乎成为威斯克手下的提线木偶，给克里斯和席娃造成了不小的麻烦。对克里斯而言，遭到平生最信任的搭档的背叛——即使是不情愿的——在心理上也是毁灭性的打击，更惘论将昔日拍档置于自己的枪口之下；对席娃而言，看着自己的拍档和前任之间复杂的缠斗也将严重影响她的战斗水准，便于威斯克各个击破。不过这都是威斯克一厢情愿的邪恶计划，最终，缺乏保护手段的P30注射器被克里斯和席娃合力破坏，吉尔也顺利找回自我退出战斗，克里斯与席娃继续战斗，皆大欢喜。





其实，Capcom从一开始就设下了这一迷局，在游戏发售前N个月就有意泄露出吉尔的"死讯"，到游戏里一步一个线索最终让克里斯找到吉尔，一切其实都在"导演的安排之中"，当导演看着玩家们紧张猜测的模样，相信早已在背后笑开了花吧。



游戏文化 特别企划

角色名 主角的灵魂
出场作品 《恶魔之魂》
属性 灵魂附体
一句话简介 作为灵魂侵入他人的世界后，是作恶还是为善

在北方大陆柏雷塔尼亚，人类依靠着灵魂的力量统治着世界，但人类在他们那永不满足的欲望驱使下，唤醒了沉睡的古老魔兽。于是，灾难降临了，随着魔兽的醒来而衍生出的无色浓雾很快吞噬了柏雷塔尼亚，浓雾中诞生了无数恶魔开始横行，夺走生灵的灵魂，而渴望灵魂的行尸走肉则开始袭击更多的人。面对这如瘟疫般的灾难，人类的贤者们只能暂时把古老魔兽封印在一个叫“楔”的容器内，并将封印用的六块“拱心石”托付于六位领袖：柏雷塔尼亚的人类国王、石牙矿洞挖洞者的国王、充满智慧的高塔女王、祭祀死亡和风暴的影人族大祭司、四处流浪的穷人们的领袖以及北方的巨人长老。然而他们大多都没有等到拥有足够强大的灵魂的人将恶魔击败便已死去，只剩下那些“拱心石”依然矗立在“楔之神殿”内，等待着英雄的到来。

作为年初PS3上的一匹黑马，《恶魔之魂》拥有着很大气的世界观，丰富的职业和武器，自由的培养系统，宏大的场景，而游戏最大的亮点莫过于以灵魂为主的系统。游戏中流程是开放式的，而玩家控制的角色则拥有两个形态，肉体和灵魂，灵魂状态下的生命值只有肉体状态的一半，只要肉身死亡一次便会成为灵魂。每个玩家的灵魂都存在一个倾向，恶事做的多了，灵魂倾向会变成黑色，代表邪恶，反之则为白色。灵魂倾向只与各种道具和装备的获得有联系，却不会影响大的流程，这给予了玩家更大的空间，因为在没有约束下的行为才能体现本质。

最终，玩家会将古老魔兽重新引向沉睡，无色的浓雾也随之消散。然而满目疮痍的世界永远无法恢复原貌，那些弱小灵魂和行尸走肉也永远无法找到归宿。如同游戏的灰色色调一样，游戏的结局并不完美，却能从中获得很多启示。

角色名 林克
出场作品 《塞尔达传说 黄昏公主》
属性 突变
一句话简介 受了诅咒而化作狼型的牧羊青年

林克，原本只是一名生活在奥登村的普通青年，过着以牧羊为生的日子。然而一个突如其来的灾难打破了这份平和与宁静，青梅竹马的好友以及村里的孩子被一群从天而降的怪物掳走、自己所热爱的家园被黄昏的阴影所笼罩，一种邪恶的力量侵入到了这个世界，他也因诅咒变成了狼。化作狼型的林克被囚禁在了城堡的监狱中，此时，一个神秘的小妖精——米迪娜出现在了他的面前，并且帮助他脱离了险境，之后在米迪娜的指引下，林克见到了塞尔达公主。公主向林克解释这一切，在得知事实真相和自身使命后，林克定下决心要拯救海拉尔，并为此踏上了征途……

林克与塞尔达公主一直是塞尔达传说雷打不动的男女主角，不管人设怎么变，故事怎么编，他们的名字总不会被代替。在几年前的《风之杖》中塞尔达公主摇身一变，成了潇潇洒洒的女海盗，这次则轮到我们的主角林克了。不过林克显然没有公主的运气来的好，这一变可是让他吃尽了苦头。难得在这一作中以美青年外貌出现的林克，竟在游戏刚开始不久就变化成了一头外貌凶残的狼，更惨的是居然还被铁链牢牢地锁在一个阴森可怕的监狱里，如果这样你还不觉得林克很惨的话，那么再加上被一个长相奇怪的小妖精威胁要听命于她呢？而好不容易回到自己的村子里，还差点被村民当成野兽弄死，真是情何以堪啊。还好没过多久林克便变回了人形，算得上是不幸中的万幸了，然而好景往往都是不长的……当然，最后林克在自身的努力和塞尔达公主的帮助下打到了一切灾难的元凶——加农之后，他也再不用担心自己会变成犬科动物了。







结束了为林克的喊冤，让我们来看看实际游戏中变化为狼的林克有什么特点吧。作为本作的一大卖点，林克化作狼型的作用当然不可能只是丰富剧情而已，化身为狼之后的林克多了许多只有“狼”才可以做到的技能。比如在狼型时发动感应能力便可以看到诸如鬼魂等一些离奇的事物，同时也可以发现一些隐藏物品；比如那只有狼才拥有的远距离跳跃能力。而与游戏初期只有在影之区域才会变成狼不同，等到游戏进行到后期时玩家更可以自由地切换两种状态来解开谜题。也就是说，有时候你不得不采取变狼的手段来推进流程，以便到达通关的目的。

角色名	克劳德
出场作品	《最终幻想VII》
属性	人格重塑
一句话简介	因魔晃中毒而失去自我的青年

自称神罗一级战士的青年，真正的身分却只是一个能力不足无法成为战士的神罗士兵。但是他并不是因为虚荣和私人目的才谎称自己是神罗一级战士的，一切错误都由尼布尔海姆事件造成。在那次事件中，克劳德被神罗科学家宝条带走，当作萨菲罗斯复制体的实验品浸泡在魔晃中，等到被同样遭受魔晃浸泡的扎克斯将他救出时，已经在魔晃中浸泡了四年的克劳德由于被魔晃液感染，导致神志混乱。扎克斯死后，迷迷糊糊的克劳德在米德加与蒂琺重逢，此时他体内的杰诺瓦细胞开始作祟，它们在读取了蒂琺记忆中的克劳德和克劳德本身因为对扎克斯的崇拜所缔造出的自我形象后，组成了一个新的人格。这个人格中包含了扎克斯的特点，包含了蒂琺的记忆，它掩盖了克劳德的自我，并在之后的漫长时光中一直存在着。

下面我们再来分析一下，克劳德作为"《最终幻想》系列"中人气很高的一名角色，他成功的理由是什么呢？没错，正是上面所说的人格重塑。要知道，本来只是神罗小兵的他正是在被扎克斯"灵魂附体"后才成为了《最终幻想VII》的男主角。在游戏的流程中，克劳德总是表现得很冷漠，玩过游戏的人都知道，克劳德最爱说的一句话就是"没兴趣"。但是事实上，这样的个性不属于扎克斯，当然更不属于克劳德，这些都只是在克劳德体内的魔晃所造成的假象，而在那表相下掩藏着的克劳德仍然只是那个性格内向、不爱说话且自卑的少年。

其实克劳德真该感谢自己被重新塑造的全新人格，正是这个新人格才让他的人生产生了巨大的变化。首先是原神罗一级战士的名号走到哪里都很吃香，更别说他现在是在做着"伸张正义"的工作，而艾莉斯也是因为在他的身上看到了扎克斯的影子才对他好感剧增，至于她到底有没有真正爱上克劳德就不得而知了。

最后让我们来总结一下，从事实来看，与之前的人格相比，克劳德在有了新的人格之后，不但成为了《最终幻想》正统续作的主角，收服了各种各样的同伴，还在原有的基础上增加了女友人数，人生可谓是相当成功了。



角色名	艾米尔
出场作品	《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》
属性	多重人格
一句话简介	人格、记忆都只是被虚构出来的少年

这是关于一个弱气的少年意外地获得了所谓的拉塔特斯克的能力，必须要去保护女主角后而变得勇敢起来的故事。可由于那个"魔王"拉塔特斯克的灵魂（人格）的注入，少年时而会突然失去自我，被那个暴躁、冲动、残忍所控制做一些过分的事。这一切原本在RPG中是非常常见的设定，而结局通常都是最后打到邪恶人格，正义人格获胜。不过如果只是这样简单的设定的话，就不是一直以剧情为卖点的传说系列的风格了。

在游戏进入到中期的时候，与艾米尔有关的谜团便出现了——一个名叫阿斯迪尔的男子。这个曾经与眼镜大叔是好友的人究竟是怎么死的，而为什么与艾米尔长得一摸一样。在进一步调查后居然得到了"阿斯迪尔就是艾米尔"这样的结论，此时的艾米尔开始对自己的存在感到怀疑，最令他不解的就是自己的那些记忆明明都是真实存在的，从小到大的一切都是那么清晰，可为什么自己居然是另一个人。迷茫中玛尔塔伸出了援手，而通常这种情况下女主角的作用往往是最大的。"你就是你，这点和名字什么的没有关系，就算你曾经是那个被叫做阿斯迪尔的人也好，可你就是你这点是不会因此而改变的……"一席话不禁温暖了艾米尔，也温暖了我们这些坐在电视机前的玩家。

然而事情却并没有就此结束，事实的真相是让人无法接受的。在魔界之门前，艾米尔掐住了玛尔塔的脖子。其实艾米尔和那个大喊着自己憎恨人类的拉塔特斯克本是一人。艾米尔是拉塔特斯克在杀死阿斯迪尔后，因类似自责的感情的产生而将自己的本体封印住后产生的人格。这个人格不属于阿斯迪尔，对于拉塔特斯克来说也只不过是内心的"善"面而已。而艾米尔那些对于自己的记忆事实上也都是虚假的。至此，RPG世上的又一悲剧人物出现了。不过艾米尔并没有因此而去憎恨什么，他反而努力的去阻止拉塔特斯克要毁灭世界的计划。由于有三个结局的关系，之后的剧情在这里就不多说了。

有着虚假的人格和记忆的艾米尔对于多数玩家来说是一个悲剧彩色挺浓的角色，某些方面有点类似《深渊传说》里的卢克。不过要说拉塔特斯克才是真正的人格这点笔者并不认同。比起虚假的人格，将其说成是本来人格中存在的"善"——即良心，才更为正确。

P.S. 还有一点不得不说，那就是如果完全不计剧情来说的话，黑化下的人格对玩家来说就是用来战斗的……



角色名	玩家
出场作品	所有游戏
属性	全属性
一句话简介	你不是一个人！你不是一个人！

没错，游戏史上最多重人格，最多次灵魂附体，最身不由己被操纵的角色就是玩家本人！因为之前所提到的每一个角色以及本文没有提到的角色，都是在玩家的操纵下经历着整个故事。角色的喜怒哀乐，就是玩家的喜怒哀乐；角色的爱恨情仇，就是玩家的爱恨情仇；角色的生老病死……还是角色的生老病死。

你是否记得，当男女主角深情拥吻的时候，自己内心那砰砰的心跳？

你是否记得，当万恶的敌人耀武扬威的时候，自己咬牙切齿恨不能食肉寝皮的愤怒？

你是否记得，当主角朝着光明的出口玩命地奔跑的时候，自己手心里浸出的丝丝细汗？

你是否记得，在发呆的时候，有时会不知不觉地做出摇动大拇指或者轻点食指的动作？

你是否记得，在过马路的时候，看着驶来的汽车会下意识地朝视野下方看有没有QTE躲避提示？

你是否记得，深夜梦回，你身披战甲，纵横疆场，醒握杀人剑，醉卧美人膝？

恭喜你，你不是一个人。你，不是一个人！





真名法典II	NBGI	角色扮演
X360 MAGNA CARTA II		日版
2009年8月6日	1人	7800日元
无对应周边		

黄金眼评分 26 满分 30

本作出色表现说明，小厂现在也基本上吃透了次世代的性能，从而使得量产优秀作品成为可能。

在我们的“黄金眼”栏目里，《真名法典Ⅱ》拿到了26分的高分，这对于一款由非一线大厂制作（本作由NBGI发行，SOFTMAX制作的）的次世代角色扮演游戏来说是相当可贵的。而在我看来，本作并不仅仅只是一款素质不错的角色扮演游戏而已，它的出现标志着次世代上的角色扮演游戏已进入成熟期。尽管本作的销量并不算高，但接下来SOFTMAX定然还会有大动作，续作外传指日可待！

日厂的进步

次世代已经有4个年头了，期间已经诞生了不少角色扮演游戏。早期的《蓝龙》、《信赖铃音 肖邦之梦》都给人留下了深刻印象，也让人对角色扮演这一古老的游戏类型会在次世代上如何进化而充满期待。但接下来的《无尽的未知》、《最后的神迹》、《白骑士物语 古之鼓动》、《星之海洋4 最后的希望》等作品让玩家失望了，尽管这些游戏都或多或少有一些亮点，但这些亮点都被成堆的问题所掩埋了。只有《薄暮传说》算是评价和销量俱佳，不过明眼人都看得出来，本作无论是画面还是系统都只能算是PS2强化版，这功劳不能算到次世代头上。

而《真名法典Ⅱ》选在今年8月登场是个非常不错的决定。首先每年的8月都是青黄不接的发售淡季，选在这个时段发售使其完全没有竞争对手。而游戏又具有一定素质，使得喜欢这一类型的玩家一下子就记住了它，也让对1代不满的玩家一下子扭转了印象。它的出色表现说明，小厂现在也基本上吃透了次世代的性能，从而使得量产优秀作品成为可能。

可能有人会说，同是虚幻引擎3制作的游戏，《真名法典Ⅱ》和《战争机器》差得也太远了，这也能算是吃透？首先我们应该看到，采用虚幻引擎3制作的游戏很多，但实际上没有谁能超过《战争机器》。本作的画面的确一般，但场景宏大，几乎没有拖慢延迟，读盘时间也可以接受，这就是技术进步的表现。要知道即使是SE这种大厂，之前制作的次世代角色扮演游戏在技术层面上也是一塌糊涂，已经到了严重影响游戏进行的地步。

五年磨一剑

说到《真名法典Ⅱ》，就不能不提及它的1代。1代于2004年11月登场。当时游戏的卖点和现在看起来相差无几，同样是金亨泰的精美人设、豪华的声优阵容，游戏系统同样有着独到之处，结果问题就偏偏出在系统之上。1代里敌人会出现在地图上，接近就会进入战斗。游戏中预设了两种移动方式，一种是侦察范围广但移动速度慢，另一种是移动速度快但侦察范围小。一般都采用第一种，如此一来游戏的节奏慢得惊人。如果选择第2种，虽然移动速度快了很多，但由于很难发现敌人，导致经常被敌人先制，这样的话根本节省不了时间，反而还有全灭的危险。此外游戏中没有普通攻击，必须用必杀技来攻击，这导致游戏的战斗节奏也非常缓慢，以至于让人无法忍受。

而本作的系统则是有了突飞猛进的地步。游戏采用时下流行的移动/战斗无缝衔接方式，按一个键就能在移动和战斗模式中切换，无须读盘。采用这种方式的游戏已经有不少了，其中《最终幻想Ⅻ》无疑是做得最优秀的。《最终幻想Ⅻ》强大的因势制宜系统至今无同类游戏超越，不过它也有缺点，那就是缺少华丽夸张的招式，整个游戏只有必杀技和召唤兽的大招还算得上华丽。不过这两种招式偏偏实用性都不算大。《真名法典Ⅱ》强就强在无缝衔接的方式下一样有着华丽且实用的招式，让人大呼过瘾。

此外游戏的核心系统“换人”也是相当有特色，目前还没有同类游戏出现过类似的设定。很多角色扮演游戏的特色系统往往是双刃剑，既有特色，又有缺点，不过本作并不是这样。这么优秀的系统没理由只出现在一作里，相信很快就会有新作问世。

意犹未尽的感觉

《真名法典Ⅱ》的优点不只是技术进步以及优秀的系统，它的流程和隐藏要素设计也相当到位，让人忍不住想一口气打下来直至通关。两张D9的容量，30个小时完美通关，的确让老鸟们有“短”的感觉。不过仔细回想一下就会发现，游戏的隐藏要素并不少，光是支线任务就有一百来个，也不差隐藏BOSS，只是没有二周目。那么为什么会让人觉得“短”呢？这是因为游戏整体的节奏偏快，另外流程和隐藏要素结合得很紧密。游戏里升级、学技能都不是问题，支线任务大多都可以在流程中顺便完成，而且游戏允许同时接复数个任务，而完成任务后的奖励反过来对流程也很有帮助。

上面算是为游戏正名，不过不管如何30个小时完美通关还是快了点儿。如果制作组在保持目前设定的情况下再增加几个隐藏迷宫隐藏BOSS，相信会让游戏评价更加上升。本作可以通过Xbox LIVE来下载追加内容，目前已经放出了两段小故事，未来还会有新武器下载，说不定到时候就会增加新地图和新敌人哦！

缺点和不足

现在看来，本作的缺点反而是人设和剧情，这多少让人有些意外。人设当然不是指金亨泰的原画，而是游戏造型，造型美丑是个见仁见智的问题，这里就不多说了。（个人对露的游戏造型还是比较满意的）不过游戏中人物过小，另外和原画风格差得太多，这两点实在是对不起精美的原画了。其实金亨泰也给某韩国网游担当过人设，那款游戏对其原画的再现几乎是100%。

本作的剧情一般，对反派角色的刻画尤其单薄。发售前很多玩家都很欣赏的反派女将军克莱雅，在游戏中对其身世背景完全没有交代，只是作为彻头彻尾的反派出现，实在让人无语。对于一款制作时间长达5年的游戏来说，没在剧情上多花些工夫实在让人费解。

老实说，在玩过《星之海洋4》后，对日式角色扮演游戏实在是失望了。要知道当年的《星之海洋3》可是代表着业界顶尖技术力的，游戏素质也是没话说的。这种失望之情甚至影响到了我对《FFXⅢ》的期待值。不过在玩过本作之后，我又对日式角色扮演游戏，希望到年底的时候我能够在杂志上这样写：“对于日式角色扮演游戏爱好者来说，2009年是难忘的一年。”


▲华丽的合体技令人难忘，可惜实用性不强。


▲露的游戏造型比原画还要好看——个人认为。


▲平野绫的配音中规中矩，希望下次能用泉此方的声音来配。（笑）

影漫搜查线

电影 MOVIE　漫画 COMIC　动画 ANIME　剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

2009年秋季日剧 热门作品抢先看

文 九兵卫

坦白地说，每年的夏季日剧给我们带来的意外都不大，考虑到观众的收视习惯，夏季日剧往往在取材时存在一定局限性。而很快从10月份就将陆续开始播映的秋季新剧，则在类型上没有太多限制，因此不同口味的观众在选择收看时的余地也更大。本期的“影漫搜查线”，小九就带领大家抢先了解这些新剧的第一手信息，希望对大家届时看片能起到一定的参考作用。



夏季日剧还未完结，秋季日剧就很快进入了我们的视线。本期大家就随小编一起提前先睹为快吧！

诈欺游戏 2

原名 LIAR GAME 2　制作 富士电视台
主演 户田惠梨香，松田翔太，吉濑美智子　首播 2009年11月3日



2007年，一部改编自《周刊少年JUMP》同名漫画作品的日剧《诈欺游戏（LIAR GAME）》吸引了很多人的目光。这部将推理与悬念结合在一起的另类作品，让习惯了慢节奏作品的观众体验了一把的“尔虞我诈”的头脑冒险之旅。而两年后的今天，《诈欺游戏》的第二季在我们的期待之下终于将在秋季与观众见面。

新一季在演员方面将继续主打户田惠梨香（饰演神崎直）和松田翔太（饰演秋山深一）这一偶像组合。两人不管在人气上还是演技上都与两年前有了很大的提高，这次再次携手本剧相信一定会有更为出彩的演出带给大家。而剧情方面，新的故事从神崎直成功脱离诈欺游戏后再次收到新的邀请状开始，以高超的推理能力取胜的秋山也将迎来自己最强的对手，故事的发展必定会更加紧凑刺激。因此对于那些喜欢推理类剧集的人来说，今年秋天最值得关注的莫过于就是本片。不过从目前公布的信息来看，本片会在11月初开始首播，所以大家可能要稍稍耐心地等待一段时间。

推荐 ★★★★

交涉人 2

原名 交涉人 2　制作 朝日电视台
主演 米仓凉子，笕利夫　首播 2009年10月22日



本片描述的是隶属于警视厅搜查一课特殊犯搜查系（简称SIT）的女性交涉人工作的刑警剧。所谓交涉人，指的就是日本警察中专门负责与嫌犯进行交涉的人员。片中将重点描绘刑警与犯罪者之间的心理以及精神较量，因此观众在看片的过程中也会觉得比较过瘾。而主演米仓凉子（饰演宇佐木玲子）很多人也比较熟悉，时尚模特出身的她是近年来蹿红最快的偶像女星之一。在《交涉人2》中，米仓将再次扮演那个善于洞察他人内心的女刑警并对自己的演技发起挑战，这也是她在自己出道10年之际尝试饰演完全不同类型角色的一部关键之作。

和《诈欺游戏》一样，《交涉人》第一季在播映后获得了很高的评价，今年制片方不仅顺利展开了电视剧第二季的拍摄计划，而且还打算在明年给观众带来一部电影版，由原作改编的小说版也排上了日程。近期制片方为了给即将播出的新剧造势，还在9月10日为本片推出了一部特别篇，感兴趣的观众不妨先睹为快。

推荐 ★★★☆



小公主Seira

原名 小公女セイラ　制作 TBS电视台　首播 2009年10月17日
主演 志田未来，林遣都，冈本杏理，田边诚一



近年来只要一提到少女题材（尤其是中学生）的日剧，很多人脑中都会浮现出一个名字，那就是志田未来。这名今年刚满16岁的女星，自6岁涉足演艺圈以来已经参与过不下30部日剧和电影的演出，绝对可以称得上高产出的演员。以天生优势善于塑造单纯可爱的邻家女生的志田未来，将在今年秋季主演另一部新剧——《小公主Seira》。

《小公主Seira》的原作为1887年英国的一部著名儿童文学作品，1985年曾经被翻拍为动画。时隔多年再次被搬上屏幕，这次故事的舞台将由英国变为日本，但剧情仍然会围绕天真烂漫的主角Seira的校园生活展开，描绘一个娇蛮任性的“小公主”所遇到的成长烦恼和生活经历。和片中主角几乎同龄的志田未来由于是本色演出，相信也会给我们带来不少出彩的发挥。

推荐 ★★☆☆

东京DOGS

原名 东京DOGS　制作 富士电视台　首播 2009年10月19日
主演 小栗旬，水岛宏，吉高由里子





《东京DOGS》是富士电视台在今年秋季日剧中又一主打新作。这部承担“月9剧”重任的刑侦剧，启用了颇具演技实力的小栗旬和水岛宏这两名对女性观众杀伤力极大的当红小生作为主演，担任本片剧本的则是曾经创造《33分侦探》（2008年夏季日剧）收视奇迹的另类悬疑小说家福田雄一。通过两个身为刑警的男主角与掌握谜之事件关键的女性（吉高由里子）的复杂关系，《东京DOGS》将向观众展示一出出充满波折与碰撞，却又不失感情与轻松成分的精彩演出。

这里说一点题外话，本片作为富士电视台的秋季月9剧，很多人可能并不知道其所代表的含义。“月9”在日本代表周一晚上9点，是一周中最能吸引日剧主要收视人群的黄金时段，这和动画新番的“土六档”（周六晚上6点）所代表的概念类似，因此也是各大电视台抢占收视率的必争之地。

推荐 ★★☆☆

Untouchable

原名 Untouchable　主演 仲间由纪惠，要润
制作 朝日电视台　首播 2009年10月



"Untouchable"在英语中是"不可触碰"的意思，本剧主角是一名凡事都要追查到底的女记者，在调查那些所谓"不可触碰"的事件真相过程中，她不仅要挑战来自各方势力的压力和阻碍，还将面临巨大的阴谋与危机对自己发起的考验。

本片的主演仲间由纪惠大家再熟悉不过了。以《极道鲜师》系列"中泼辣的女教师形象深入人心的她，如今凭借自己的努力已经跻身为日本近年来最受欢迎的女演员之一，今年早些时候她还参与了另一部日剧《Mr.brain》的拍摄，观众应该也还记得。由于仲间由纪惠和佐藤智仁曾经在《极道鲜师》有过合作，给我们带来了非常有趣搞笑的演出，所以我们也有理由相信这一次两人在本片中的表演也同样不会观众失望。



推荐 ★★☆☆

仁医

原名 JIN 仁　制作 TBS电视台　首播 2009年10月11日
主演 大泽隆夫，中谷美纪，绫濑遥，小出惠介



《仁医》改编自同名热门漫画，原作者为日本漫画家村上纪香。这是一部近年少有的将医生题材与科幻要素结合在一起的作品：由现代日本穿越时空到幕末的神经外科医师南方仁，试图将20世纪末的医疗技术应用于江户时代，拯救那里被疾病困扰的人们从而改变世局。除了故事的设定给人耳目一新的感觉，本剧在史实的考证上也下了一番工夫，通过主角南方仁在江户的所见所闻，告诉观众什么是可以利用现代的医疗器具或者抗生物质改变的，而什么又是无法改变的，发人深思。

本剧的演员阵容不容小觑，年近40岁的主演大泽隆夫是日本著名的实力派演员，这次是他时隔8年后再次出演TBS日剧，因此非常令人期待。而很多观众关注的绫濑遥，这是她继《在世界的中心呼唤爱》以及《女座头市》后再次和大泽隆夫合作。在本片中她也会饰演一名叫做橘咲的江户少女，对来自未来的主角的神奇医术产生极大兴趣的"她"，也是推动本片剧情的关键。总而言之，在这部充满幻想色彩以及爱心元素的新剧中，历史与现代、理想与现实之间的冲突都将贯穿其中，堪称秋季日剧中最富想象力的一部重头作品。

推荐 ★★★★

不毛地带

原名 不毛地带
制作 富士电视台　首播 2009年10月
主演 唐泽寿明、和久井映见、柳叶敏郎



《不毛地带》是日本小说家山崎丰子推出的一部畅销小说，作品以一个经历过二战的日本军人为视角，展现其从战场到被流放，再到回国后感受日本经济迅速崛起的前后经历，时间跨度长达30年。原作的前半部分在1976年被拍成电影上映，3年后由TBS将其翻拍为电视剧进行播出。而在今年秋天，富士电视台将本片作为其建台50周年的纪念作品再次推到了我们的面前，这无疑又勾起了很多老观众的怀念。

其实《不毛地带》之所以受欢迎，并不仅因为它能让人反思战争所带来的后果，作品后半部分对战后社会发展中黑幕的揭露也令人印象深刻。这次重新拍摄，富士电视台请来了唐泽寿明、小雪、天海佑希等在年轻人中颇具人气的演员参与，目的就是要给大家一个全新的印象。而说起山崎丰子，其另一部被改编为日剧的人气小说《白色巨塔》在2003年播映后同样获得了极大的成功，同时参与了这两部作品唐泽寿明到底能否携《不毛地带》超越自我，让我们拭目以待。

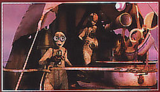


推荐 ★★☆☆

Movie 电影 9 Nine

类型 动画、科幻　上映日期 2009年9月9日(美国)





《9》改编自导演申·阿克2005年推出的一部同名短片，讲述的是在未来一个被机器人占领后的荒芜世界中，几个由拉链、纽扣和麻布组成的主角通过自己的力量来保护自我的故事。和其他CG动画电影不同，由焦点电影公司出品的本片整体风格偏于黑暗，人物设定也略显怪异。导演申·阿克希望通过这样一种另类的视觉效果来诠释他对勇气与胆量的理解，而颓废阴沉的世界观正是为了表现这一主题而做出的铺垫。对3D动画电影的FANS来说，欣赏本片也将是一次非常难得的体验。

Movie 电影 雪盲 Whiteout

类型 动作、剧情　上映日期 2009年9月11日(美国)





《雪盲》改编自格雷·卢卡创作的同名经典漫画，是一部围绕南极科考基地所发生的犯罪事件而展开故事的影片。片中女主角、英国著名美女演员凯特·贝金赛尔将饰演一名在南极遭遇连环杀人事件的科考人员，被雪盲症困扰的"她"不仅要面对恶劣自然环境的考验，还必须与犯罪凶手进行斗智斗勇的较量……本片制作制作周期较长，上映日期也一拖再拖，让很多心急的FANS也等得有些不耐烦，不过以此换来的影片最终的素质还是有保证的，喜欢体验悬念与紧张感的影迷千万不要错过本片。

Movie 电影 机器代理人 Surrogates

类型 科幻、动作　上映日期 2009年9月25日(美国)





喜欢美式漫画的人对《机器代理人》这个名字绝对不会陌生，这部由罗伯特·范蒂迪(Robert Venditti)和布雷特·维尔德利(Brett Weldele)创作的科幻漫画吸引了很多读者。改编为电影后，本片另一个亮点则是老牌动作巨星布鲁斯·威利斯的加盟，在片中饰演主角的他再次接过自己所擅长的警察角色，调查一宗因机器代理人被杀而引发的神秘案件。除了充满科幻色彩的未来机械设定，布鲁斯·威利斯的动作戏无疑是本片最受期待的部分，年逾50岁的他宝刀未老，将再次向所有影迷展示自己过人的身手与体格。



胜负师：这一次自由谈的内容相对来说比较特别，第一篇“《天诛》系列”的回顾性文章可以说是自由谈投稿中写得非常有爱，也非常用心的一篇文章，从剧情、音乐、作品年表、关键词这几个方面着手，也远比一作一作去介绍显得更有新意，有一些“迷你专题”的味道，值得那些希望在形式上有所突破的投稿者举一反三，就算是大家比较熟悉的内容，只要用心挖掘，依然可以创作出妙手偶得的好文章来。致力于国内各种街机比赛与活动的“游天堂”相信大家不会陌生，其成员能够在最近赴日的机会中采访到《太鼓之达人》中文版的制作人实属难得，这样的机会不多，“游天堂”也希望将采访内容与各位玩家分享。（自由谈投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

乱世星霜，天诛华传

序

星霜散尽，留下一声嗟叹……关于忍者的传奇被一代代吟唱于历史的里侧。

忍者题材的影视作品可以说是日本电影动漫文化中的一朵奇葩，总是能吸引全世界观众的眼球，而以忍者为核心的游戏在业界更是不乏经典，但如若追溯其源，推其翘楚，站在忍者游戏制高点的必有“《天诛》系列”。

生不名，死无铭，行有道，道为道。这正是活跃于历史里层的英雄们的信念，生前不留片语，死后黄土一捧，背负着为信念凋零的宿命，犹如夜空中静静消逝的星霜花舞……看似华美，却透悲凉——生前的灿烂又有几人知？

代之章 道义的活剧

天诛的故事发生在群雄逐鹿，战火纷飞的日本战国时代。在这样的特殊时代里孕育了一种特殊的族群——忍者。他们受过完善的训练，行走于武士道的另一面——谍报、潜入、暗杀是他们的工作。徘徊于生死的边缘，为了自己的君主燃烧信念……

乡田家（虚构）当家大名乡田松之信爱民如子，广为民众爱戴，其有一女菊姬清纯可人被举国上下视为掌上之明珠。可是越是平静的地方往往暗藏着巨浪。传说中的忍者鬼阴召唤出冥王并绑架了公主菊姬，企图用罪恶之火将乡田城变为瓦砾……乡田家所属东忍流忍者力丸、彩女临危受命。历经艰险，终于摧毁了鬼阴的阴谋，消灭了冥王并救出了菊姬公主，但于坍塌的隧道尽头，为了守护自己的信念，力丸用身体负起坠落的巨石为同伴彩女和公主殿下支撑出一条生路，只留有一句“快走！”……乡田国的朝阳之下，国家英雄的埋骨之处没有鲜花没有眼泪，没有铭文，仅有爱刀十六夜迎风而立——忍者的世界没有悲情，没有阳光；《天诛》的世界真实残酷，撼人心魄。象征墓碑的十六夜静静伫立，这是传说的起点，抑或在暗示某种终点……谁知道呢？

没有记录的诗篇不一定不会被反复吟唱，没人提起的英雄不一定不会为历史铭刻——让我们把时间的指针稍微向前拨上一些。曾经的忍者还是少年，曾经的刺客还逢花季……平静的东忍流忍之里一夜之间生灵涂炭，当尸横遍野的景象出现在出外执行任务的力丸和彩女面前时，年轻的忍者决定用自己的双手让这灭门之祸血债血偿。随着调查的深入隐藏在事件之后的神秘忍者集团“阳炎座”渐渐浮出水面，终于两位忍者在“阳炎座”的首领香我美的利爪伸向乡田家的时候迎来了报仇的机会……可是出现在彩女面前的却是自己憧憬的大师兄龙丸，本以为师兄是因为被香我美击落悬崖丧失记忆才亲手杀死恩师东紫云斋的，可是龙丸却一反“因失忆而犯罪”的老套戏路，直言自己其实早已复原，但依然助力于香我美不但是因为自己已然爱上曾为敌人的首领，更是因为他在香我美的梦想中看到了摆脱忍者悲哀宿命的希望——然而最后的最后，被弑师灭族的罪恶感所笼罩的龙丸选择了逃离时代的洪流，自尽赎罪得以在世界的另一头看时间究竟会给忍者一族一个什么样的答案。另一方面倒在力丸剑下的香我美对力丸笑言“我只想给忍者一族自由……”——这就是忍者的宿命，忍者就是执权者实现其野望的工具，没有自由，没有尊严，招之即来，用之则弃，生死不由己。香我美、龙丸只是为了抗争这可悲的宿命，难道这是错的么？难道他们即是人们所习惯述说的恶么？大概这就是坚守各自不同正义的真谛吧。

春去秋来，冥王之乱已经过去一年了，刚刚复苏的乡田国又迎来了新的危机——妖术师天来协其邪恶集团又一次把魔爪伸向乡田城。在危机关头，重现人世的力丸拔起了象征东忍流头领的爱刀十六夜，为了乡田家，为了他与彩女的正义，为了忍者一族的尊严——再一次走进了世界的阴影之中。这一次的故事乍看之下有太多玄幻成分，一年前卷入冥王封印的力丸并没有死，而是阴差阳错的通过冥王之力来到了异世界（现代美国），经过一番磨难之后又被妖术师天来的亡者召唤之术带回了自己原来的世界。也许这就是宿命，忍者的宿命，忍者们陷入了一个跳不出的圈，即使曾经选择逃避宿命而自尽的龙丸也在这次事件中被召唤回现世，完成了他曾经未完成的宿命，为了主人为了信念奉献生命……力丸的死而复生像是一种低语，我总是奋力想要听清，却没有办法听清其中的任何一个字句……力丸的回归与天来阴谋的覆灭是皆大欢喜的喜剧么？谁知道呢……

是秉承正义实施天罚，还是单纯的喜好杀人？新的传说，也许可以说是新的审判，从力丸一次暗杀罪恶商人的任务开始。简单的任务却是一个庞大阴谋的楔子，菊姬公主再一次被不明来路的女子掳走。邻国的挑衅，乡田当主为了惩罚让生灵荼毒的邻国大名率军出征，分不清谁是叛徒的无间之路，力丸与彩女相向的利刃……一切的一切只是因为一个名叫鬼阴的男人，一个最后对力丸说出了：“别再拿你那微薄的正义做借口，什么天罚？不过是你本身喜好杀人而已，我最看不顺眼你这种人了……”最后力丸一剑刺穿了鬼阴，也刺穿了作为人质的菊姬……最后的最后，扪心自问亦感彷徨的力丸与突然间发出冷笑的彩女——是结束还是开始？游戏的最后，这幕永无终焉的忍者活剧依然留下了一个庞大的引子，就象征着忍者的宿命，燃烧的时代之下，宿命的环继续转动，何时才是终点？

这就是时至今日关于东忍流忍者力丸、彩女的故事的终结么？也许一切只是开始，就像故事的第一幕最后插入地上的十六夜，忍者的宿命终将归于无奈的虚无，归于随风尘埃……这出关于坚守自己道义的活剧在人们心间反复传诵，我想不是因为其中的剧情有多么的跌宕起伏，不是因为英雄的无畏和潇洒，而是那发自内心一次次的思索，一次次关于宿命的拷问，《天诛》的活剧不是俗套的宣扬邪不胜正的大道理。在忍者的世界里善与恶的界限十分模糊，从香我美的抗争到鬼阴无情的揭穿那些关于人性、关于天罚下的阴暗面……命运的路不是直线，是一个圈，圈里面的人不停奔跑，直到陨落……

天之章 静夜的天籁

既然书写这篇关于《天诛》的华传，笔者就不能不拿出历代主题歌好好品味一番——“《天诛》系列”的主题歌



本栏目文章仅代表作者个人观点

放之整个 ACG 界也能称为经典。深邃的夜里，宛若天籁的吟唱，伴随着摇曳的灯火，仿佛哀怨，仿佛倾诉……

Add'ua（祈祷）

《天诛》主题歌

啊啊……
这份祈祷，为日所隐
战已开始，我们所拥有的惟有生命
向天发誓，必须要把你找到
啊啊……
阴暗的雨水，碎空的闪电
隐藏身影，宽恕所有的不归
因为那是超越了所有的泪水
诛天恶势，这是上天赐予我们的使命
啊啊……

村濑由衣如泣如诉的声音处处透溢着神秘的气息，哀伤中透着孤寂，仔细品味其中韵味又有悲凉的豪情——使用一种非洲土语（豪萨语）演唱的风格，仿佛忍者之间的暗语与密话，给人一种宿命的神韵只可意会不能言传的意境。很多时候音乐没有疆界，直憾心灵。这首歌曲也曾出过日语版本，但相较而言，日文版本难免流俗了。

Abin Bara（目标）

《天诛贰》主题歌

为什么？主啊！
人们在乞求得到更多
啊，主啊，你得明白这种痛苦
这雨仿佛神赐
我们不能逃避邪恶
我们就是正义直至战死方休
但是，我们应该去哪儿？
太阳里我们如此遥远
我迷惘了
这战斗如此艰难
请拯救我们啊
用您的仁慈

依然是村濑由衣的低吟，这首《abin bara（目标）》的意境更加突出了"《天诛》系列"的主题，一种更关乎苍凉与宿命的感觉会浸入听者的皮肤，久久难于忘怀……恰当的乐曲铺设与何为"天诛"的主题遥相呼应，更显现出善恶的模糊界定……这首歌曲给听者勾勒出的意境与游戏切合之完美，在至今所有的游戏主题歌中均属罕见，这也使《Abin Bara》被众多《天诛》爱好者奉为经典。

SADAME（宿命）

《天诛叁》主题歌

为了爱的光辉，在黑暗中彷徨
追寻着梦的幻影，连名字都没有留下便已凋零的宿命
迷茫在无风的道路上，伫立在淋漓的大雨中
花儿啊
燃烧着的小小生命，究竟在为谁微笑？
红月的夜风吹拂，在草的芳香中思念故乡
二人的身影消失在风的尽头
即使日月变化
依旧会去重复那连名字都曾留下的宿命

一改豪萨语的演唱传统，村濑由衣为游戏 3 代演唱的歌曲《宿命》回归日语本色，歌曲仍旧绕梁动听，但是没有了往日如同忍者间密语的神秘色彩，飘逸风格大减。这首歌曲也暗示了游戏风格开始从异质小众向大众风格靠拢，增加了大量流行因素，各种设定华丽讨巧……虽然褒贬不一，虽然改头换面，但在这个销量决定一切的业界里，系列三代在销量上有了一个质的飞跃。

梦之渊

《天诛 4》主题歌

用遥远的歌声叫醒站在梦之渊的你
听着
逆着风去感受那种感觉
言语慢慢地流传远去
啊……
用遥远的歌声叫醒站在梦之深渊的你
一个人在夜里走出梦的深渊
你还活着 你前进着
生长出穿越彩虹的勇气吧
慢慢融入进去的悲伤和感觉到的生命
言语静静的
现在被紧紧抱着的充满爱意的手
向这在梦之深渊醒来的你
唤醒生命的歌声
现在，来了





由于种种原因歌曲的主唱不再是大家熟识的村濑由衣而换成了柴田智子，歌曲的风格也为了迎合市场需要变得更为美式，这也与"《天诛》系列"的主要市场向欧美转移的因素不无关系。《梦之渊》如若单作为一款游戏的主题歌聆听，还是很悦耳的，但作为《天诛》这个有着深邃主题的游戏主题歌而言难免欠缺些许味道……这也许是发展的需要，也许这也在预示着新时代的帷幕已经拉开……



从一代起，"《天诛》系列"像在织一张庞大的网，一环扣一环发人深省的精彩剧情，独特异质却引人入胜的游戏方式把众多系列爱好者网罗其中——不仅国内、日本本土这些本就风行忍者文化的亚洲国家，甚至在欧美地区天诛所带来的忍者风潮非但没有减弱，反有越演越烈之趋势……

超过 10 年的光景，"《天诛》系列"一路走来有过辉煌，有过失败；期间制作组更迭，制作方针，市场定位多次尝试与调整……经历了太多的《天诛》时至今日已经洗尽铅华凸显出一个系列游戏应有的底蕴与内涵。随着新一轮《天诛》攻势的来临。家用机四代、五代、六代构成的崭新三部曲，掌机平台资源再利用，保证了更多的玩家有机会能够接触这个系列，从而深深陷入制作方预先设计的"天诛大网"之中，笔者深信"《天诛》系列"会走出困境在不久的未来迎来新的辉煌篇章！

发售时间	中文名称	英文名称	平台	备注
1998.02.26	天诛壹	Tenchu:Stealth Assassins	PS	系列开山之作，诸多设计放在时下也可称为经典
1999.02.25	天诛 忍凯旋	Tenchu:Shinobi Gaisen	PS	1 代的资料片，大多数中国玩家的系列启蒙作
1999.11.11	天诛 忍百选	Tenchu:Shinobi Hyakusen	PS	FANS 向的同人型作品
2000.11.30	天诛贰	Tenchu2:Birth of the Stealth Assassins	PS	销量滑铁卢，褒贬不一的话题之作
2003.04.24	天诛叁 天堂之怒	Tenchu3:Wrath of Heaven	PS2	更换制作组，向流行化靠拢的变革之作
2004.05.27	天诛叁 黑暗回归	Tenchu3:Return from Darkness	Xbox	3 代跨平台资料片奠定系列大作地位
2004.07.22	天诛 红	Tenchu:Kurenai	PS2	集大成的外传，不少玩家心中的系列最高作
2005.07.28	天诛 忍大全	Tenchu:Shinobi Taizen	PSP	PSP 早期游戏，为市场而制作的小品
2006.04.06	天诛 DS	Tenchu:Dark Shadow	NDS	异质外传，系列之中的败笔
2006.10.05	天诛 千乱	Tenchu: Senran	X360	脱离原作故事情节，向网络化尝试的探路石
2008.10.08	暗影突击天诛	Shadow Assault Tenchu	XBLA	付费网络下载游戏
2008.10.23	天诛 4	Tenchu4	Wii	次时代系列正统续作，新三部曲的开端
2009.02.12	天诛 4 携带版	Tenchu4 Portable	PSP	因 Wii 版销量低迷，开拓市场的移植版
2009.08.27	天诛 3 携带版	Tenchu3 Portable	PSP	4 代便携版成绩良好，进一步利用资源回收成本的作品

诛之章 史诗的枝蔓

在这个章节中，笔者想带大家重温那些沉浸于《天诛》世界里的枝枝蔓蔓，那些拼凑成这出华传的琐碎。

忍者：日本忍者的来源要追述到圣德太子时期，那时的"志能便"、"斥候"、"叁者"等称呼便是指代这一类人。直到江户时代"忍者"这一叫法才得以确定。忍者在历史上是一群以组织为单位进行秘密任务的间谍职业，其中有一些受命于各自君主也有相当一部分属于民间雇佣兵性质。

忍术：所谓忍术源自中国，又名隐术（当时中国叫五行遁术）。同空手道、柔道、少林寺拳法等日本武技一样，忍术是由中国古武术传到日本后逐步发展起来的日本特色武术。忍术权威著作《万川集海》中指出：忍术思想的根源来自中国殷周之际的姜太公吕望。是他首先提出了忍术概念，并写在了传世名著《六韬》之中。后来，孙武、张良、韩信等相继对忍术理论进行了完善。特别是孙武的《孙子兵法》倍受忍者阶级推崇。随着忍术传到日本，忍者也就在日本出现并发展起来。

十六夜：东忍流首领的代表，力丸的爱刀。"阳炎座"之乱时力丸从其叛变的师兄龙丸手中获得，贯穿系列，留下很多经典的特写镜头——象征着力丸的精神与忍者可悲的命运。十六夜

并非日本名刀，是制作方臆想出来的游戏道具，但就是这柄架空的名刀却在系列爱好者中被传为神兵。

鬼阴：鬼阴是一个很富有魅力的反面角色，从一代起贯穿系列的主线之中，先是召唤冥王，到"阳炎座"的重要一员，再到天来集团的重要战力，甚至到了四代直接作为阴谋的始作俑者登场……如同怨灵一般缠绕在力丸周围，仿佛代表了力丸的阴暗面。围绕在鬼阴周围的神秘色彩更是为这个系列第一反角增色不少，直到四代鬼阴的目的才有一丝显露——在力丸一剑刺穿他与菊姬的胸膛后，鬼阴留下一句"我不会就此消散"为后面的故事埋下了伏笔。

天诛：意为替天行道，代天行诛。所谓天诛往往与暗杀刺杀相联系，也可理解为暗杀的褒义词，而游戏中的天诛一词可以理解为主人公们除恶扬善的行为。"《天诛》系列"的主题思想也是围绕这个词语设置的，代天行诛究竟是替天行道还是丑陋私欲的伪善面具？究竟什么善什么是恶？随着系列主线剧情的推进，这一核心矛盾愈发强烈。

结

现在遥想当初为什么会如此执迷于《天诛》这个相对另类的ACT作品，已经记不清确切的原因，大概真正吸引我的就是系列作品中一贯的那种关于宿命的暗示吧，这种暗示从不道破命运的玄机，只是轻轻低吟，每一次伴随着事件的结束，心中那些关于善恶，关于使命，关于道义的界限就要被重新勾勒一次。这个世界有太多太多的不确定，每个人都有其不同的价值观……在坚守"道"的征途之上人们会失去很多，但是依然有人坚持，心中的道义之剑不会被舍弃。

春去秋来逝去的何止是星霜？谨以此文，献给我们那些挚爱游戏的少年时光。

文 小雨



游戏文化 自由谈

《太鼓之达人》亚洲版 制作团队访谈

文 游天堂



2005年合并的Bandai Namco Games（以下简称NBGI）以大型街机电玩、游戏制作和玩具为主营业务，近年来NBGI的街机佳作频频，《铁拳》、《湾岸》、《化解危机》、《高达》等系列都已成为市场的主打产品，而其中受到广泛好评的"《太鼓之达人》系列"则已经发展到了第12代。自2008年开始，《太鼓之达人》推出中文版本，于是我们可以在游戏中演奏那些耳熟能详的中文流行歌曲了。

NBGI对中国大陆市场非常有信心，为此游天堂记者受邀来到NBGI位于品川总部的未来研究所，代表中国街机爱好者对太鼓之达人亚洲版制作人薮下达久先生及其制作团队代表进行了简短的采访。

游天堂：薮下达久先生，初看觉得您很像中国台湾一位很有名的言情剧演员——刘德凯。

薮下：啊？真的么？我会去看看他的作品。

游天堂：呵呵，希望刘德凯先生也能带他的家人玩玩您的佳作《太鼓之达人 亚洲版》。

薮下：是的，有机会我会邀请他。那么，这是我的同事，《太鼓之达人》的导演——中岛德秀，宣传企划部——川岛浩嗣。

游天堂：各位好！今天很高兴能与开发团队的重要成员一起探讨交流。

薮下：请问，《太鼓之达人》在中国的人气如何？

游天堂：没想到您先发问了。在中国的游乐场一定会看到《太鼓之达人》，在路上也经常看到玩家在用掌机玩，实在是很有人气的作品！从2008年开始推出的《太鼓之达人亚洲版》在华语市场的反响非常不错，但更新频繁会让游乐场的经营者很难承受，这一点上是怎么考虑的呢？

薮下：目前日文版的更新周期是一年两次，亚洲版本是一年一次。就音乐游戏的歌曲来说，一年更新一次或两次是保持流行和新鲜的期限。

游天堂：请问NBGI是出于什么样考虑，决定推出亚洲版的呢？

薮下：《太鼓之达人》做为对应全球市场的游戏，了解每个地区的玩家喜好会不一样。其中最大的玩家群体——华语中文市场，是我们最为重视的，因此需要加入更贴近中国玩家的中文流行歌曲，比如蔡依林的《舞娘》，S.H.E的《中国话》等。在制作整个系列的时候我们也发现，其实中国玩家也很喜欢日文歌曲，所以亚洲版中还是会一部分日文歌曲。

游天堂：亚洲版仅仅是加入中文歌曲和制作中文字幕吗？能否为玩家们介绍一下它的制作过程？

薮下：亚洲版的11代是植入中国文化风格的第一作，在字体、配音、太鼓角色方面都有贴近中国元素。亚洲版的12代从外观上为了吸引更多的玩家喜欢，启用了更多的中文字，让太鼓的一些角色都穿上过年一样的唐装，很多背景色也用了传统的红色，设计越来越贴近中国。

游天堂：能说一下选取中文歌曲时，是采用什么标准吗？

薮下：我们会有专人经常参考华语音乐的销售情况和流行音乐的排行榜，选择最时尚最流行的华语歌曲。让玩家都能玩到自己喜欢的歌曲。

游天堂：《太鼓之达人 亚洲版》在推出新作的时候，是如何延续作品的核心理念，如何一步步走近玩家的呢？

薮下达久：11代和12代的区别，音乐和设计上更适合中国玩家，音乐的选取上更在意中国玩家喜欢的偶像五月天、王力宏等。外观上也一直在改良，其实细心的玩家会发现，硬件的音响也做了很大的提高，让音乐的体验更爽快，玩太鼓更快乐。

游天堂：请谈一下关于《太鼓之达人》的品牌理念。

中岛：《太鼓之达人》是提倡合家欢，以音乐节奏让人愉悦的游戏。《太鼓之达人》的受众从小孩开始到情侣、爸爸妈妈以及专业的玩家都会喜欢。我们喜欢看到《太鼓之达人》给玩家带来的快乐，享受游戏带来的笑容是《太鼓之达人》要去完成的使命。从大众到专业，大家一起来敲敲打打，这就是《太鼓之达人》的理念。

游天堂：今后《太鼓之达人》的海外市场战略怎么分布？家用机和街机怎么分布？会有新的元素吗？

川岛：目前对中国大陆市场的主要工作是普及街机的版本。街机版本很重视体验，并且占很大的比重。情侣、家庭逛逛商场然后玩玩《太鼓之达人》，享受音乐游戏的快乐。

游天堂：中国的玩家对《太鼓之达人》的风格和设计一直很喜欢，说一下这些元素形成的过程吧？

薮下：《太鼓之达人》的元素是从日本古代节庆时候庆祝用的太鼓演变而来的，为了吸引女孩子和小孩我们会用很多卡通可爱的元素。比如设计的双胞胎卡通太鼓形象和田咚、和田咯。从2007年开始我们还尝试在杂志上连载了漫画《太鼓之达人》，也受到了很多玩家的关注。

游天堂：以后会引入中国角色吗？

薮下：在让众多的角色穿上喜气的中国服装后，相信很快能看到有中国角色出现了。那我要快点和设计师讨论一下。

游天堂：那真的很期待这个角色！最后代表千千万万喜欢NBGI和《太鼓之达人》的游戏玩家，希望一直看到会有优秀的作品推出。

薮下：非常感谢！







战国天下布武

光荣和 Capcom 两家公司虽然表面上没什么接触，但是私下里竞劲的事情应该不少，比如《决战III》里对鬼武者明智左马介的调侃。从《战国无双》和《战国 BASARA》的选角以及人物设定也能看出一些端倪，比如丰臣秀吉手下的两大军师竹中半兵卫和黑田官兵卫，Capcom 在《战国 BASARA》里选了竹中半兵卫，结果光荣就在《战国无双 3》里选了黑田官兵卫。这回栏目就为大家介绍一下这位战国名军师——黑田官兵卫。



战国名军师 黑田官兵卫

黑田如水（以下简称如水），又名黑田孝高、黑田官兵卫，与竹中半兵卫一起并称丰臣秀吉的两大军师。不过和竹中半兵卫不同的是，如水是一个拥有很大野心的人。

后人把他比喻成一把锋利的双刃剑，丰臣秀吉是巧妙地利用这把剑来夺取天下，而德川家康则是直接把这把剑封在了剑鞘里。

在《战国无双 3》里把黑田如水刻画成了一位身材高大、浑身妖气的怪人，实际上如水右眼右腿都有残疾，在战场上只能坐轿子指挥战斗。大概是因为这个形象可能接近于《真・三国无双》里的庞统，所以光荣这回也恶搞了一把。

生平简介



▲光荣游戏里的黑田官兵卫。

黑田如水（1546 年～1604 年）是丰前国小寺家的家臣。小寺家是一个很小的大名，位于毛利家和织田家两大势力之间。1575 年夏，鉴于织田信长已着手进攻中国地区（这里的中国是日本地名），于是毛利家威逼小寺家当时的家主小寺政职臣服。犹豫不决的小寺政职召集重臣商议对策，会上只有如水一人认为投靠织田家才是正确选择，他说服了所有人并亲自前往信长的居城说明情况。信长对如水的口才大为叹服，当即赐他名刀"压切"。传说当年信长曾和一个茶水店老板争执，害怕的老板躲在一个凉棚下，信长用此刀一刀砍下去，居然把整个棚子切为两半，故此得名。如水返回之后，毛利家听说小寺政职投靠织田家之后大为愤怒，派 5000 人马前来攻打，结果被如水打败。

信长派来的中国攻略军总大将是羽柴秀吉，如水和秀吉的合作从此开始。1578 年 10 月，在傀儡将军足利义昭的号令下，各路大名纷纷举兵联合反对信长，小寺政职联合荒木村重一起反叛了信长，一时间形势对织田军十分严峻。因为荒木村重和黑田如水都是基督教徒，因此如水想以教友之名说服村重回心转意，于是单身前往村重所在的有冈城，结果当场就被抓起来，随后关在大牢里，一年多后织田军打破有冈城时才将他救了出来。因为长期的牢狱生活，如水的右眼右腿都得了残疾，从此在战场上只能坐在轿子里指挥。羽柴秀吉见如水至死也不肯背叛，心里大为感动，从此将其视为心腹。

之后如水随着秀吉南征北战，在中国攻略、本能寺之变、九州征伐、小田原城攻略中均立下了很多战功，被赐与丰前国中津城 12 万 5000 石的石高，从而成为了地方大名。不过在之后侵略朝鲜的战争中因为和石田三成发生争执，激怒了秀吉，1593 年他只好以如水圆清的法号出家隐退（取自"人在毁誉褒贬之间，心如水般清澈"之意），把家主之位让给了儿子黑田长政。

1600 年，石田三成和德川家康率领西军和东军展开对峙，蛰伏七年之久的如水感到时机已到，终于露出了惊人的野心。他首先命令自己的儿子加入东军，然后变卖家产招募了 9000 人的大军在九州举兵。如水的如意算盘是先平九州，再攻中国，之后再与西军东军之战的胜者交手，如能取胜则天下定矣！

如水仅用了两个月时间就完全平定了丰前丰后两国，九州统一指日可待。但正在此时，9 月 13 日关原之战的结果出来了。德川家康率领的东军仅用一天时间就打败了西军，如水的野心受到了重大打击，他万万没有想到东军居然只用一天就决出了胜负，万念俱灰的如水不得不向德川家康表示臣服。由于九州守军都是西军，如水又没公开喊出反对东军的口号，再加上他的儿子立下了不少战功，如水理应受到重赏。但家康被如水的野心所震惊，因此未给如水任何奖赏。如水接受了命运的安排，4 年后静静地去世了。

过人之谋略



▲黑田官兵卫的历史画像。

黑田如水的谋略非常有名。秀吉生平的得意之作——干杀三木、水淹高松，背后都有如水的策划。而在本能寺之变中，如水更是表现出了过人之处，正是他策划了著名的"中国大返还"，让羽柴军能够以最快速度从与毛利家的交战中返回，在山崎之战中也正是如水成功攻下天王山才导致了明智光秀军的失败。传说如水在撤军时找毛利家和宇喜多秀家借了 30 面旗帜，在山崎之战中打开旗帜，让敌军以为连这两家也支持秀吉，从而士气大减。之后清洲会议上立信长 3 岁的儿子为继承人也是如水的计策。

在秀吉统一日本的战斗中，如水先是辅助秀吉的弟弟羽柴秀长大破四国霸者长宗我部元亲。在面对元亲的要塞岩仓城时，如水在高高的井楼上装备大炮不断轰击城内，使得敌人不战而逃，最后迫使元亲投降。

之后由于岛津家拒绝投降，秀吉派兵围剿。面对英勇善战的岛津一族，如水巧施计谋，一路势如破竹。相对的另一路大军尽管有长宗我部元亲这样的将才，却不断损兵折将，如水的高明之处显露无遗。两路大军合流之后，又是如水用计策在日向大破岛津，迫使岛津家投降，如水也凭借军功成为了大名。

趣闻逸事

★如水的祖上是靠卖眼药发的家。



▲黑田家的家纹——藤巴。

★黑田家的家纹本来是三橘丸，不过如水将其改为了藤巴。传说这是如水被荒木村重关押的时候，牢房里终日不见阳光，但在这么恶劣的环境中牢房里的藤条不但抽出了新芽，还开出了紫色的花。为了不忘这段艰苦的日子，如水将家纹改为了藤巴。

★虽然和竹中半兵卫是同僚，但是如水一直看不起竹中。后来在如水坐牢的时候，由于音信不通，盛传他已经投降了荒木村重。当时如水的儿子黑田长政还在秀吉军中，信长听到谣言后命令秀吉杀掉长政。正是竹中半兵卫以身家性命担保如水不会背叛，这才保住了长政的性命。后来当如水听说这件事情后十分感激，但此时竹中半兵卫已经因肺病去世了，如水闻讯放声大哭。

★在侵略朝鲜的时候，有一次石田三成等人来见如水，如水当时正和浅野长政下棋，就让三成在外面等着。结果三成等了很久也不见他出来，仔细一听还能听到里面下棋落子的声音，于是勃然大怒。这件事导致如水和秀吉、三成失和。

★黑田家从战国开始一直都是名门望族，血脉一直延续到今天。2005 年，黑田如水的后代黑田庆树还娶了天皇独生女、幼名纪宫的清子内亲王为妻。当然日本现在是没有贵族一说的，因此这个黑田小哥目前只是东京都市整备局都市计划课的职员而已。

天下布武 有 Email 询问本栏目名"天下布武"的含义，这里解释一下。天下布武是织田信长提出的政治方针，意思是"以武力夺取天下"，也有人认为是"以武家的职权来支配天下"。因为日本古代的权力机关不光是武家，还有公家（即将军）、寺家（如本愿寺），信长的目标是废除公家和寺家的权力。信长改稻叶山城为岐阜城后，就开始使用天下布武的印章。

胜负师：最近推出的《游戏 · 人》第 34 辑中有一篇《攻壳机动队》的系列漫谈，引发了我对《攻壳》的兴趣。事实上，大约七八年前我也曾看过那部评价极高的剧场版《攻壳机动队》，说真的，当时没怎么看明白。但在有背景资料、内容解读的帮助下，重新观看这部作品（重温的是加入了一些精美 3D CG 的《攻壳机动队 2.0》，但剧情上没有区别），会惊奇地发现自己原先所忽略的大量细节，而其中相对晦涩的部分也不再构成困扰，反倒是光学迷彩、脑后插管等镜头让我熟悉得笑出声来。这部 14 年前的作品如预言家般展现的网络世界实在让人惊叹，其人文思考也震撼人心。经典为什么可以反复重温？很简单，因为当你成长之后，便可以在重温过程中获得更多的感动。

制作人的办公桌与游戏室

levelup.cn 提供

能走进游戏公司，甚至在大牌制作人的办公桌前坐一坐，在他们的游戏室里面玩玩，这对于玩家来说是一次梦想般的旅程。看了本文之后，或许你会对想像中的制作人有了一个更加清晰的认识。或许他们办公桌和你想像中还很大的偏差呢。



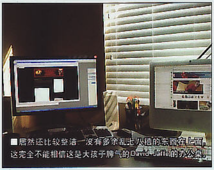
■ David, Jaffe 的游戏室设备很简单，光线充足。



■ Jaffe 的个人收藏，其中最醒目的当然是奎爷了。

David Jaffe

前 SCEA 圣塔莫妮卡工作室的制作人，《战神》初代导演 David Jaffe 离开了 SONY，自己成立"吃睡玩"工作室。据说他最近会有新作品发表。Jaffe 属于那种大嘴巴、地图炮型的个性制作人，让我来看看他的办公室吧。



■居然还比较整洁，没有多余乱七八糟的东西在上面。这完全不能相信这是大孩子脾气的 David Jaffa 的办公桌。

竹内润

凭借《生化危机 5》，长期在幕后工作的竹内润如今已经是扬名游戏界了。通过个人的努力竹内润扛起了 Capcom 多款大作的要职，他的下一部作品就是《失落的星球 2》。



▲这应该不是最近拍摄的照片，竹内兄不可能还在用《失落的星球》当桌面吧。从他的桌面判断，竹内润是一个工作勤奋、做事认真的人，属于一位很好的管理人才。竹内润也曾经多次表示对三上真司的敬佩。



▲ Randy 微笑着迎接各位玩家的到来，我最关注的是他身后的那一排老主机。



▲一群老主机被特意放在了架子上，最上面一排还放着 Gearbox 曾经参与开发过的各种游戏。

Randy Pitchford

开发《战火兄弟连》Gearbox 名气不算大，作品也不算太响亮，创始人 Randy Pitchford 的办公室因为有多种主机陈列，所以还是值得我们逛一下的。

Cliff B

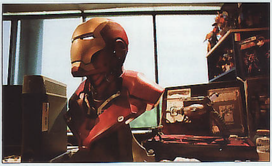
如果你来到《战争机器》制作人 Cliff B 的办公室，那就有得玩了哦。他的办公室等于是一个玩具、手办陈列室，保证让你看得是又惊又喜，然后不禁赞叹：居然这个也有？

▶老大，你真是太博爱啊，收藏横跨了欧美和日本，时间跨越了两个世纪。





▲自家的游戏，无论是哪个周边厂出的产品，自然都要送给 Cliff 一套咯。



◀钢铁侠的头像虽然不是很贵（网站报价 7000 左右），关键是 Cliff B 将这些纷繁复杂的东西一一收集起来，完全是爱的表现。

Leo Tolentinos

说实话，我对这位 Leo Tolentinos 一点认识都没有，不过通过这几张照片，想像 Leo 肯定会给我们每个人留下极其深刻的印象。请大家记住了，这就是《摇滚乐队》的工程师 Leo Tolentinos 神奇的办公室。



◀起初看到这个照片，我还以为里面的人是个神经病，然后又觉得这是不是新的行为艺术，最后看介绍才知道，这就是 Leo Tolentinos 的办公室。



米仓千寻



下川美娜

一年一度在"十一"黄金周期间举办的 ACG 穗港澳动漫游戏展今年又准时和观众见面了。去年日本动漫歌手下川美娜出席的场面真是叫人印象深刻，今年从主办方得知，除了歌姬下川美娜会继续出席之外，今年追加重量级天后嘉宾米仓千寻，相信大家都记得《高达 08 小队》的主题曲《暴风雨中的光辉》吧。适逢假期，多年来偶像歌姬的魅力不可不去感受一下。

时间是 9 月 29 – 10 月 5 日，地点在广州锦汉展览馆，有爱的朋友们可以去第三届 ACG 穗港澳动漫游戏展度过一个宅假期。



这的确是一辆F1赛车，只是……



▼远看看不出来，镜头拉近之后我们可以看到火柴那独有的质感。

▲这样看来，这辆F1赛车的大小还是非常惊人的

考虑到近期赛车游戏不少（既有《尘土飞扬2》又有《极品飞车变速》），所以也凑个热闹给大家提供一段有关赛车的趣闻。大家从图中看到的这辆F1赛车无论从细节上还是大小比例上都与真正的F1赛车相差无几，但可以肯定，这辆车是肯定开不动的。因为……，就像大家看到的那样，这是辆木头车。不过，我要说的，这辆木头车可不是一般的模型。事实上，这辆车从头到尾都是由一根根细小的火柴棍组成的。为了完成这项工程，它的制作者Michael Arndt在已经过去的六年时间内整整用去了956000根火柴以及1686瓶胶水。好了，先不要问我这个哥们儿用的是什么牌子的胶水，以及他是如何耐着性子将所有的火柴头清除干净。总之，他成功了。



多彩主机 多彩心情

现在做什么事情都强调一个“彰显个性”，充斥网络的虚拟形象可以靠这种服饰来进行装扮，而像数码产品等造型固定的奢侈品，“换个颜色”自然成为了很多厂商吸引消费者的一大法宝。从笔记本电脑、数码相机到大家熟悉的游戏主机，“彩壳”虽然作为官方的一种促销手段已经被大多数消费者所接受，但对于某些想法另类的人来说，仅仅几种颜色显然无法满足他们的要求，即便是“自己涂装”也会因为这样那样的原因受到诸多限制，基本上无法达到预期的效果。



现在国外精明的商家抓住了玩家的这个心态，顺势推出了“代为涂装”的有偿服务，就连前不久才推出的超薄版PS3也赫然出现在加工列表中。但比较让人遗憾的是，目前这项服务暂时只针对美国地区的用户，不过国内玩家还是可以通过厂商制作的特殊网页（http://www.colorwarepc.com/p-187-ps3-slim.aspx）来查看主机涂装各种颜色的实际效果。其中点击右侧的边栏可以分别改变上层（Top）、底座（Bottom）、图标（Logo）、手柄（Controller）的颜色，如果不想自己费脑筋去搭配，也可以直接点击页面左下角的“BrainStorm”来随机改变颜色，说不定下一台充满色彩冲击力的超薄版PS3主机就诞生在你的手中哦。



成就你高薪之路！



上海大学 招生公告

游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画产业发展迅速，盛大、第九城市、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，引进国际先进的数字艺术教育经验，将面向全国开办游戏影视动画专业研修班（CIA第32期），有关事宜公告如下：

10月28日开学

招生计划：

游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养及动画理论，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏建模、游戏贴图、游戏动画、影视片头动画、影视特效、后期制作与栏目包装、动画与音效合成等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：系统学习C++网络游戏设计语言、JAVA手机游戏设计语言，掌握游戏编程方法、技巧和经验，了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计等知识，全面掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的能力。

视觉时尚设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养全球顶级视觉时尚设计理念，全面掌握专业策划、文案、摄影、平面广告设计、影视包装视频制作、室内装潢设计、建筑效果图制作、展会设计与效果、建筑效果表现与动画制作能力。

证 书：完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加上海市紧缺人才计算机CG创意设计岗位资格认证、Maya和3ds max官方认证考试。

高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者，免试入学！！！

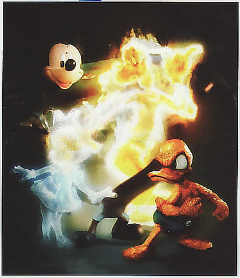
就 业：成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑、会展制作公司就业。



详情请登陆：www.shucia.com

上课地点：上海大学延长路校区
咨询电话：021-62539082 62535233

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室









收购的“恶果”

多边形 提供

迪士尼在金融风暴中逆流而上，一掷千金大手笔收购美国神奇漫画（Marvel），这则鲸吞的收购案相信将对整个电影界的格局产生重大影响，连华纳都急急忙忙将旗下的DC漫画（DC Comics）改组为DC娱乐（DC Entertainment），以对抗迪士尼那咄咄逼人的野心与攻势。

不过在乐观派的FANS眼里，两家公司的联姻一定会迸发出更绚烂的爱情火花，他们迫不及待地为迪士尼旗下的众多明星们找到了在神奇漫画改编电影中的新角色，看看这些海报，你能认出他们都是谁？分别又是什么电影吗？





《如龙4》先“声”夺人！

九兵卫 提供

继今年初在PS3平台发售的《如龙3》大获好评之后，这个累计销量超过320万套的人气系列第5作《如龙4 传说继承者》也开始慢慢进入玩家的视线。这不，本作日前便先行公布了游戏中部分主要角色的配音演员，其中就包括我们大家都熟知的团长大人——平野绫。另外一个比较有意思的现象是，给本作中金融公司社长秋山骏配音的山寺宏一，以及为上野诚和会少主葛城勋配音的立木文彦，他们以前分别扮演过《新世纪福音战士》中的加持良治以及碇元渡，相信《EVA》迷都会比较耳熟吧。（笑）

除了通过声优以“声”夺人，各位FANS应该知道“《如龙》系列”的另一大看点就是游戏中那些取自明星面孔的人物造型，就让我们姑且先期待一下这次新作又会有哪些时下炙手可热的演员参与本作的演出吧！



▲以宽广的声线赢得FANS喜爱的山寺宏一出道已近20多年，可谓宝刀不老。



▲平野绫在游戏中为一名事务所的营业员配音，不知道她会不会是新作的关键人物之一。



▲或许是立木文彦所塑造的碇元渡给我们的印象过于深刻，很多人至今仍无法忘记那个略显冷漠无情的声音。



▲声线独特的钉宫理惠在新作中仍然会为我们演绎那个与桐生共命运的少女——遥。



▲主角桐生一马的配音黑田崇矢是FANS的老朋友了，他同时也是“《战国无双》系列”中服部半藏的专属声优。

硬汉史泰龙与彩虹不得不说的故事

一刀 提供

最近一段本刀负责的“游风艺苑”栏目与游戏城寨（www.levelup.cn）论坛的“城寨画廊”联合搞了一个系列征稿活动。活动过程中发生了件趣事，在这儿跟各位说说。

在征稿的主赞助商“友基科技”提供的奖品里，有一款新近上市的数位板。没错，就是最近我们经常提到的那款叫RAINBOW的产品。这件趣事，就是因它而起。

话说那是个百无聊赖的午后，本刀正趴在办公桌上小憩，突然接到一个画手的电话。

“我刚投了张画稿参加活动，刀哥帮我指正一下啊！”

“嗯，放心吧！感谢支持！”

“谢啦！这次的奖品我喜欢，板子造型看起来很漂亮！”

“哈哈，这是人家的卖点之一。”

“不过我不明白这款轻薄纤细的板子为何要起那么纯爷们儿的名字呢？”

“什么？你是说RAINBOW……”

“对啊，RAMBO啊，那可是史泰龙在经典硬汉电影《第一滴血》中的名字啊！”

“不是RAMBO，是RAINBOW，彩虹的意思啊！”

“原来如此，我还以为是曾……”

“行了，不要迷恋哥，哥只是传说。有空多背背单词吧！”



纤薄的身材、简约的造型、优雅的色调、炫目的包装，友基新品RAINBOW数位板全面上市，惊喜推广价669元！

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

可能看了本期封底的读者已经留意到了，在本次东京游戏展后，我刊将推出10B11A的合刊，用来全程报道此次展会。鉴于此，在与我们的主赞助商"友基科技"商议后，届时我们的月度最佳作品评选活动将进行相应调整，10月和11月的评选过程将合二为一，而奖项设置方面，奖品总价也将达到通常月度评选的两倍！所以，本刀希望大家继续踊跃投稿，对我们的征稿活动予以支持。另外，为确保奖品能够顺利地送达获奖者手中，我们通常采用快递方式来进行奖品寄送。因此，本刀希望大家投稿时将自己的联系电话附在姓名地址之后，以便我们迅速办理快递手续。



福州・修毅

《灵魂能力 毁灭宿命》的发售引起了相关同人作品的投稿热潮。左边这幅《噩梦对西格飞》就是其中比较有代表性的一幅。绚目且对比鲜明的色彩搭配是作品最大的亮点，在成功营造紧张对决氛围的同时，忠实再现了游戏原画的魅力。

郑州・李知益

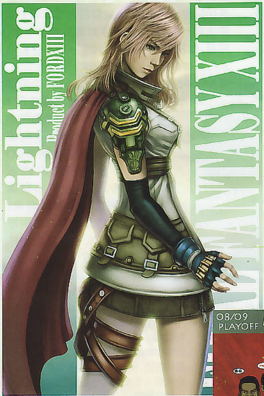
当奎托斯来到《横行霸道》中的圣安德里亚斯……我们的战神将会怎样？炸鸡、汉堡、薯条、可乐将会迅速地将他催肥。当然，奎爷那天生的黑人嗓音怎么能不"呦！呦！"地唱起嘻哈？一切……正如右边这幅作品所诠释的那样。





玉林・李珍珠

久违的李珍珠同学本期终于有新作出炉。这回再次出现在他笔下的是《街霸》永远的主角隆。记得早先我们曾经刊发过作者绘制的一幅清秀少年版的隆。当时本刀戏称这是来自《kof》的草薙京同学在玩cosplay。如今，看到眼前这个版本，人物沉稳厚重的气质呼之欲出。看来作者闭关多日果然成绩斐然，刻画人物时已经跨越"形似"阶段，达到游刃有余地把握笔下人物神髓的水平了。



成都・FordXIII

《FF X Ⅲ》无疑是万千玩家翘首企盼的超级大作。左图便是作者为表达期待之情而创作的。作品构图配色细节处理都不错，"闪电娘"的气质也颇为到位。美中不足的是……人物夸张的身材与写实画风稍显不搭调。



北京・周沫

同样是为了期待即将上市的游戏，"《NBA2K》系列"的FANS投来的是一张火箭队上赛季的准全家福，所有的人物都异常传神且可爱。在这里本刀和作者一样希望火箭队本赛季能有所作为，当然，也祝愿三位西装革履的伤兵赶快好起来！



福州・ZERO

希尔妲，《灵魂能力4》加入的枪骑兵女战士，凭借长枪短刃的武器搭配给玩家们留下了深刻的印象。右图中，作者通过写实技法展现出扎实的绘画功底。而人物双目微闭若有所思的神情，也让作品显得耐人寻味。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

洛阳 陆杨：看"小编寄语"中雷电写到"只要记得将当下的时间用在最值得自己体验的东西上就够了"，深有感悟啊！确实玩游戏不在多而在精，在于在有限的休闲时间里真正得到了快乐。（一刀回复：难得阁下看得如此通透。不过对于经常恨不能一天有48小时的小编来说，想要特别深入地玩一款游戏也很奢侈呢！）

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

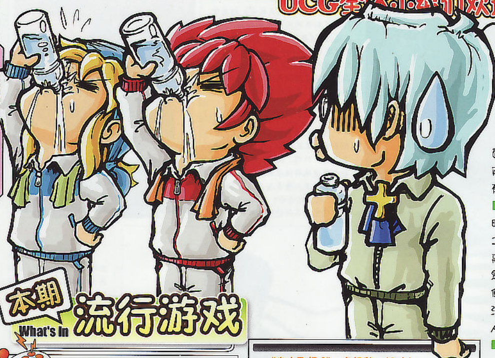
兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■一年一度的TGS展又要到来了！在大家看到这段话的时候，我们的TGS冒险队已经身在日本了，如果你身处内地城市的话，估计他们都回来了吧……（汗）这一次的TGS报道和过去有些不太一样，一方面是因为次世代主机已经进入了黄金期，好玩的游戏远胜过去四年；另一方面是因为有一名幸运读者随我们一起去冒险。下期当然要制作合刊，形式也会和过去有些不一样，敬请期待！

■最近的来信中，提到H1N1型流感的人明显增多，其中有一些读者已经遭受了封校之刑，在此同情一个先！也祝读者们能够远离病毒、保持健康。身体是革命的本钱，自然也是游戏的本钱，一定要好好珍惜哦！顺便透露一下，编辑部最近有员工得了水痘，没错，就是小孩子爱得的那个……不过其他人目前都身强力壮，绝无问题！

■Video Games Live 2009中国巡演的北京首演火爆非凡！不少去过现场的读者纷纷来信盛赞这场属于玩家的音乐盛典。本期DVD中收录了现场的精彩影像，没有去现场的读者先拿这个过过瘾吧。12月还有佛山站的巡演，广东省的玩家们这下有福了！

本期 What's in 流行游戏

灵魂能力 毁灭宿命 PSP （7人）

PSPgo快发售吧，发售了就能用PS3手柄玩PSP游戏了！

——被PSP操作憋得相当难受的纱迦

《尘土飞扬2》 多机种 （3人）

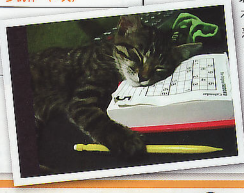
较劲！

——在泥路、石子路、发卡弯上挣扎的雷电

《甲壳虫 摇滚乐队》 多机种 （4人）

玩这种游戏就要有激情！有爱！除了演奏、唱歌外，一定要模拟甲壳虫的肢体动作和表情！

——玩到迷失自我的雷电留



杂志相关

佛山 小毛：本期(234)杂志最满意的内容之一是特稿《未知海域？》，可能很多读者都会把这篇文章看成"前线狙击"吧？那就把它看成是文字量大得多的"前线狙击"好了(笑)。在这篇文章中最令人拍案叫绝的自然是德雷克同志的简历了，其独具匠心之处绝对能令众多玩过前作的FANS拍案叫绝。我想之前球星欧文因为找不到东家，其经纪人为他炮制的简历也不过如此了……希望以后令看到更多像这样有心思的内容。

说起简历，想起了当初求职的经历。刚毕业的时候在简历关于"工作经验"一栏几乎是空白，于是求职的时候屡屡碰壁，因为绝大部分单位都要求"有一定的工作经验"。但是不工作就没有工作经验，没有工作经验就无法获得工作，这实在是一个扣死的悖论啊。说不定德雷克只身冒险的原因也是为了在自己的简历上多添加几行"工作经验"呢？

佛山 陈一行：TCS快到了，我有一个设想。就是留给与各位小编同行的幸运读者半页篇幅，让他抒发一下和各位同行的感受，或者第一次到TCS的见闻之类的。CameHalo里也可以开设一个《我的TCS日记》小栏目，让幸运读者拍下令他印象深刻的影像。比起专业的各位小编来说，从读者的角度出发可能会更有亲切感。希望到时不要招致更多读者的怨念就是了……

呵呵，你说的这些我们已经计划好了，如果不出意外的话应该会在合刊里有所表现的，不要错过哦！至于今年没抽中的朋友也别泄气了，如果这回一切顺利的话，明年说不定会扩大规模哦！到时候组一个UCG中国团，征服海滨幕张、扫荡秋叶原！

Email 贫僧不是和尚：昨天拿到的书，首先，我不得不承认的是，我的确被Team Ninja的"最伟大的技术革新"给雷到了……体无完肤！同样是战国时代的人物，那两个"德川家康"和"石田三成"前后几页的差距未免也太大了吧？让人受不了……还有，不得不提的就是这期的特稿：《黑骑士传说》！这也太强大了，没想到还有这样的事，以前只是认为蝙蝠侠是个打击罪犯的人，没想到这么复杂！原来英雄的背后也是很凄凉的……那些反派居然也是蝙蝠侠性格的另一种体现。大开眼界啊！（原来，英雄也是有人格分裂症的，这下我心理平衡了……）就一个词：佩服啊！

呵呵，我就是故意这么排列，好造成强烈对比的，这样以后大家拿到游戏时就不至于因受不了而飞盘了……至于《黑骑士传说》，其实不光是你，有好几个小编都是在校过稿后才知道这回事儿的，其中也包括兄弟在下敝人我。虽然本人十多年前就玩过《蝙蝠侠》游戏了……话说FC上的《蝙蝠侠》真是经典啊……（回忆模式启动Ing）

本期读者语录 深圳 刘东：最近我在思考是成步堂龙一等人的超洞察力离谱还是勇者们到处进别人家离谱。勇者们有理由的话，成步堂等人就更神奇，跟路上的人说几句话，不只姓名、案情，甚至是年龄都知道了，难道他用了超能力。（玛娜回复：这是主角光环的附加属性之一：NPC自动识别功能。）

Email Sky：我是个整理控（网友们都叫我这个），每期你们都会送一些壁纸什么的，但都是很多游戏很分散的，那么能不能定期放出某游戏的全部官方壁纸呢？比如《FF》全套官方壁纸什么的～希望能行。

送出全套官方壁纸当然可行，不过由于官方发布壁纸一般是逐步放出，等到全部都公开时大多已经在游戏发售后一个月了。另外，一些大作还会不定期放出需要密码的特别壁纸（“《工作室》系列”就有这个习惯），知名系列在纪念发售 X 周年时也会公布纪念壁纸，再加上各种重制版的游戏壁纸，想收集所有官方壁纸可以说是一个相当漫长的过程，这对整理控可不是件好事啊。

Email 狂乱の忍：233 期的“多边小百科”中，雷电列出了 25 种杀死马里奥的方法。其中他说：“炮弹有两种，一种是贴地的，一种是对空的，前者要蹲，后者要跳。”贴地要蹲，对空要跳。你不害死马里奥不甘心啊。小心碧琪公主代表月亮把你冲撞致死！

既然是杀死马里奥的方法探讨，自然是要反其道而行之啦……好吧，我承认我写错了。

Email cursedream：最不喜欢文章：前线狙击《永恒的尽头》（印象中已经看过好几期了，可是每次的图片质量都非常差，这可是高清平台的游戏啊……= =）

在这里需要说明一下，高清游戏并不一定就有高清截图，特别是未发售的游戏，截图只能靠官方提供。而日系厂商提供的截图历来都比较小（尤其是 Square Enix，当然本作是 SEGA 发行的），欧美厂商则要大方得多，一些 PSP 游戏都能给出巨大的截图。小编们早就对此怨声载道了。

读编交流

Email 欅：相信这次去的人之中有不少是在校的学生吧（我没嫉妒！）而且他们也应该不用自己掏腰包吧（我没嫉妒！）而且自由活动的时间也应该不长吧？那么就要求他们每人一篇 50000 字的感想吧（我真的没嫉妒！），不写的就去当日本的住民吧……

你确实没有嫉妒，这简直就是赤裸裸的愤恨啊。

Email jones zhai：近期我家这边入室盗窃猖獗，我家和邻居家在最近不幸被光临。也要请小编们多多注意，不要太信任防盗门，家里不要留现金和贵重首饰。小偷把我从全平台干净利索地变成了 2005 年的状态……也许他们也对主机有爱吧？但让人匪夷所思的是他们对我的 PS3 游戏视而不见，而且不要任何掌机的充电器，倒是把我的 iPod Universal DOCK 的遥控器偷走了，却给我留下了底座。不过算了，努力挣钱再买就是了，总体来说损失不算很大，但也敲了一下警钟，请小编们一定要注意啊。P.S. 警察来现场调查，做都丢了什么的记录，对于主机我们很难交流，最后变成了：相机、苹果机、玩具……

我代表编辑部里惟一一个被小偷光顾过的编辑——ACE 飞行员向你致以兄弟般的慰问。顺带一提，你所说的警察记录，令我想起了以前我把游戏机拿去当铺里典当（当时暑假无聊）的情景……

柳州 李迪韬：媳妇是《塞尔达》的饭，新版《塞尔达》一出，基本都是软件和机器一起入手，进而发展到崇拜宫本茂，经常幻想成为那位马里奥原型的关门弟子。某日看见我填 TGS 的抽奖卷，她就强烈表示了对去日本的向往：“我要在宫本茂面前拿 PSP 玩中文版《小人帽》给他看！”

你媳妇胆子倒是不小啊！中文版在日本人看来与盗版无异，在日本玩盗版可不是好玩的，轻则罚款，重则判刑，就算你是中国人，至少也得判个遣送回国哦！

Email 牙晓：看了那么长时间的 UCG，刚刚发现小十六夜失踪了啊，我可是每期都买的为什么没有看到小 16 的辞言呢？

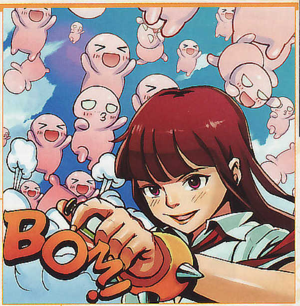
十六夜目前并没有离开 UCG，只是工作重心有所转移，所以在杂志上露面的机会变少了，要知道一个编辑部里可不是只有写稿校稿的编辑哦。与他类似的还有泰坦，这两位目前依然奋战在编辑部里，偶尔还是会强势复出的。因此这个辞言就可以省去了。

大量读者：玛娜在“小编寄语”里说的萨摩耶是什么东东？应该是一种小动物吧？是跟《大神》一样可爱的，还是像藏獒一样强壮的，或者跟《怪物猎人》里的猫一样猥琐的？强烈要求在杂志上放出照片！

萨摩耶是像圣诞老人一样和蔼温和、像天使一样美丽可爱、像大神一样聪颖善良的大型犬……呜呜，别再说了，我又要泪流满面了。

上海读者：我是你们的忠实读者，最近是我玩游戏五周年纪念日，想找你们要几张照片，尤其玛娜祖的……

您到底是要玛祖的，还是祖玛的，或者……？



Email 花心の小新：我看到有人抱怨自己的 FPS 眩晕症很严重，但是我咋不严重捏？“《COD》系列”都打穿了，而且《COD4》还是在 FPS 小于 30 的情况下通的关，以及《半条命 2》都没事啊，我看网上有人说先转 N 圈，然后马上坐下来玩 FPS 游戏就能体验到，可是我转了 100 多圈马上就坐下来玩，唉。可惜啊，还是不晕。我真想体验一下 FPS 眩晕症～

您的半规管已经迟钝到了非常严重的程度，除了寻求医生的援助之外，相信很难找到体验眩晕症的方法了……如果还来得及的话，倒是建议您将这项天赋发挥到航天事业的领域中。

Email Dick_iori：祝贺 ACE 飞行员步入婚姻殿堂，等回来了别忘了给各位玩家讲讲操办婚事的攻略，也算给面临结婚的玩家们一点参考，要不趁热打铁，让编辑部的已婚人士们一起做一篇“特企”，名字就是《游戏与现实中的婚姻》？

Email wl931023：呵呵，又到开学的时间了，两个星期的高中生活使我最近特别郁闷……首先先恭喜飞行员和爱人修成正果，恭喜恭喜！明年飞行员同学就准备着派红包吧，哈哈！小弟我在教师节差点被发卡，搞到现在一看到有伴侣的同学就泪流满脸……

哈哈哈！我可没有什么水平写婚姻攻略哦。本期杂志截稿后就回去操办各种事情，朋友说：有很多意想不到的情况等着你呢！说到这个婚姻攻略嘛，编辑部内比我有经验的人大有人在。多边形，胜负师，星夜……更头疼的养娃攻略还在后头呢。

Email 贫僧不是和尚：每次回家的时候，包里最占重量的就是那 N 本 UCG 了，哎～有种拖家带口的感觉，说实话，《龙珠》是很假，但那个万能胶囊太 BUG 了，BT 到……反正我是太想要了～不知各位小编想要不？又想要来装什么东西呢？（什么？你想装 MM？那太遗憾了，里面带氧气的万能胶囊只能靠你去发明了……）

当然是放出我的火星人军团征服世界了！实在不行装几亩田的哈密瓜给 Gouki 带去日本卖也可以啊。

Email 血眸死神：遇到 TGS 等大会，索要 Showgirl 照片的不在少数……让人感觉游戏展会上没有游戏，只有 Showgirl……悲哀啊！

TGS 的游戏是主菜，Showgirl 是甜点，只不过现在的生活水平高了，玩家们不光要求主菜，也开始关心甜点的质量了。

Email 雪一样的少年：由于种种原因，我没买到 UCG231 期，于是邮购了一本。书来的那天，我去门岗领，门卫叔叔说：“借我看看呗。”我当时就想，难道一个门卫要没收我的书？令我吃惊的是，叔叔也玩游戏！而且他还拿了一本 243 期的 UCG 给我看。我一看是同志啊，就借了，他说，他想看看买 PSP 还是 PS2 好。我也给他提了一些建议。没想到这么多学生的重高，我竟然和一个门卫叔叔是同志（我班就我一个玩 TV GAME，见笑了）得！这就算认识了，以后出门有个照应了。呵呵！

回想起我上小学时和体育老师都是武侠小说迷，我还经常把家里的武侠小说借给他看，从而逃过了不少次长跑……这就是同志的情谊啊。

读编交流 读编往来

本期读者语录 Email 玉翼天使：以前之所以没发过电子邮件主要是不知道 UCG 的邮件地址，不过在看了第 233 期后，经我努力查找，终于找到了 UCG 的邮件地址（现在才知道原来 UCG 的邮件地址一直都印在杂志上的啊！）（玛娜回复：相信还有一些读者不知道我们的邮箱吧，友情提示请看“读编往来”的右上角。）

读编交流

读编往来

太原 李政霖：胜哥喜得贵子的那时，我脑子里只有一个想法，小编形象怎么改？那我最直接的想法就是将胜哥手中的棒棒糖换成小胜胜，或者另外一只手上站立小胜胜作赛亚人状，此乃愚见，抱歉之至。

相信照这个速度下去再过上几年，大家一翻开“小编寄语”，就会看到一群叔叔阿姨或抱或牵着孩子，呈现出一幅和乐融融的育儿所景象了（－_，－）……

Email Mr.Fantasy：前天去买 UCG 时顺便去买 X360 的《蝙蝠侠》，一进游戏机店，看见两个六七岁的小男孩在一部超大的电视前玩 Wii，我正在寻找《蝙蝠侠》时，突然一声巨响，我的超快反应令我看过去，天呀！一个摔烂的 Wii 手柄在我眼前展现，嗯嗯，顿时无语，很好很强大。

你遇到的情况说明，Wii 手柄上的那根绳子有多重要，在玩游戏之前看懂游戏说明有多重要～

Email Lan 龙莲：UCG 不简单，UCG 的小编非常不简单，UCG 的新人实在是不简单，我们的脆薯条小朋友从试用期到现在变成了 UCG 的小编真是太不简单了。所以我强烈建议在你们的那个新栏目里加上脆薯条排除万难，勇往直前，经过七七四十九劫，九九八十一难最终成为 UCG 正式小编的“辛”路历程及趣事。

照您这么说，我都能出本专栏志了呀。

书名就叫《我是如何从嫩土豆被榨干成薯条的》。

大连 张凯伦：人生充满了悲剧，明明讨厌语文可每次作文都第一名；明明喜欢生物可竞赛拿不上名次；明明忽视化学，可几乎每次都前三名；明明爱死物理可从来没得到过满意的分数……我的人生观受到了极大的打击啊，只有数学还符合常理……

这么看来，立刻开始讨厌所有课目是你最明智的选择。

Email Lan 龙莲：看完这期（234）的炎骑士搞笑四格后觉得比较“最终幻想”，我查了一下有关强哥的“灭族必读”，资料说明强哥温度超过 50 度就会去耶稣了，问题的关键就是这个“50 度”，其实 PS3 这个冰箱挺好的——零度不结冰，特保鲜。强哥会自己自杀吗？是炎骑士 YY 了，还是强哥 YY 了……

话说小强这种动物自打恐龙出现在地球上之前就已经存在了。如此长寿的物种，就算谈不上有什么智商，好歹也会积累一些千百万年前祖先遗留下来的求生法则吧！反正我是这么想的。另外，人家强哥可以在 PS3 关机的时候钻进去，待我开机后它可以再钻出来啊。

Email 终结者 007：对今年的 TGS 的设想已经随着名单的公布完全破灭了，我原本的设想是去日本买件女式红色和服，再抓紧买一台厚版的 PS3，再有钱的话就买个手办，外加一些七七八八的小东西……昨晚我梦到孙悟空了，他和我说：“孩子，想法是好的，但是现实是残酷的。”

孙悟空的出场是亮点。

洛阳 陆杨：喜欢游戏的我，如何填报专业……你猜我是什么专业……英日双语！呵呵。当时想考编程专业来着，发现理科不行，选了文科以后，又不想学行政管理之类的专业。突然眼睛一亮，发现了……日语专业！结果悲剧的是我被英日双语专业录取了，虽说这个专业英日两门语言都可以学得很好，可还是不能静下心好好学日语呀。大学四年一个游戏没玩，结果现在毕业了，一发不可收拾。果然不在沉默中那啥，就在沉默中那啥……不过现在玩起游戏还是蛮开心的，无论什么游戏，语言对我来说都不是障碍（我还学过韩语），不枉这几年的努力呀哈哈 O(∩_∩)O 话说，诸位编辑大学的专业都是什么呢？

从你的经历来看，你的语言天赋果然很强，而小编们的大学专业也是各有不同，除了日语、英语专业，还有计算机等看似不沾边的专业，全靠平时的积累和选科学习才能胜任今天的岗位啊。

Email Lan 龙莲：看了这期 UCG 的“读编交流”后，想跟多哥说：觉得多哥买一个本本把生活中发生的事记下来再放上“读编交流”里和我们分享这种方法很好，值得各位小编学习，我平时也突然想到许多不明白的问题，想到百度的知道上查一查，也像多哥一样到查的时候就忘记了，之后也想像多哥一样买个小本本记下来，但最重要的是……我把“买个小本本记下来”这件事也列入被遗忘的事里面了。希望多哥不要像我一样就好 TAT

遇到你这样的情况，就把要记得的事写在手心里吧（=_=），然后，再写个纸条——“别洗手”……

八卦角 本期八卦目标——ACE飞行员

飞行员同志在做完本期的工作后就会告老还乡，哦不不，是回老家结婚……其实在上期小编寄语中就为大家做了预告，我们也收到了广大读者的种种祝福。在这里我代表飞行员同志对广大读者致以十二万分的感谢！接下来就为各位读者奉上小黑屋的 10 分钟特访，介绍一下飞行员的生平。



接受过了读者的祝福，我们就马上进入正题吧，读者们都对你非常感兴趣呢！

好的，明白，了解。

脆：首先我以个人名义祝福你终于当上爸爸啦！

飞：还没那么快……

脆：你为什么那么喜欢带面罩呢？

飞：我怕人家说我帅……

脆：大热天你怎么老裹着围巾呢？不热吗？

飞：老是飞来飞去的，容易感冒。

脆：有哪些兴趣没？

飞：喝酒、唱歌、聊天之类的。

脆：哦？那《夜店大师》《梦幻俱乐部》非常适合你啊！

飞：……

脆：马上就要结婚了，是不是很激动呢？

飞：有点……

脆：以前收到过“好人卡”吗？

飞：比信用卡还多。

脆：打算生几个胖小伙？

飞：秘密。

脆：人生格言是什么？

飞：哥奋斗的不是人生，是寂寞。

脆：想对读者说些什么？

飞：不要迷恋哥，哥只是个传说……

就这样，飞行员在广大读者和众编的祝福声中踏上了返乡之旅……我想说的是，一个成功男人背后总有一个伟大的女性，那么一个成功女性背后会有什么呢……？

★Email 君临天下：放假大家都出去玩了，我这个宅人只能蹲在家除了学习就是玩游戏，玩的不是游戏，是寂寞……一人乐的寂寞谁理解啊？

Email tracy：关于《战国无双 3》的内容中上杉谦信的介绍中，里面提到的那个人的名字是叫 Gackt，不是叫 Gakct！连人家的名字也写错，越细微的事就做得越随便，离谱！

猛拍一砖 肇事者：纱迦

心情变化最大的读者

Email Dick_iori：今天，我放学的时候已经 8 点了，照例去家门口的报刊亭看看有没有什么好看的书到了。发现期盼已久的 UCG 到了，我直接付了钱。翻开最后的“读编往来”，赫然看到我的投件被 UCG 刊登了！心中自然高兴，便赶回家，发现 UCG 里还有几张单张的。难道 UCG 又开始送海报了？带着疑惑，我翻开第一页，顿时石化……单张原来是掉下来没钉好的，而且里面前面一半的内容都是倒着装订的……第一次发现如此雷人的 UCG，我是应该保存下来好好瞻仰，还是找报亭哪个阿姨换本新的……

杂志又不是邮票，印刷错误没什么奖励。要是邮票的话，你就发了。

本期读者语录 Email 施纪立：失业在家天天等杂志，希望快点到，不然在家真的很无聊，因为每天除了网上找工作空下来就是看 UCG 和锻炼身体打发时间，平时上半时总觉得时间好长，玩游戏的时间不够，没想到现在在家待机时间觉得更长……（玛娜回复：所以说劳逸结合是王道啊。）



每期一雷

福州 有望な｜ああ：不知道是不是已经有人先发现了，前几天在碟店看到的，一开始挺郁闷的，怎么把《COD4》放在影碟堆里，走近一看，我被雷趴下……对比一下《COD4》，只是人头扯下来换了一个，其他的就连八十年代的M4A1、黑鹰都和《COD4》的一模一样。

最遗憾的读者

Email 马克没网名：今天和朋友去看VCL了，刚一进门就看见Gouki从我眼皮底下走过，我一时没想起Gouki怎么发音，就没叫出来，遗憾啊！本想跟你打个招呼的。还有就是多哥不干编辑了干一个综艺节目的主持也是不错的啊，主持手法很老道啊，看见多哥和那个老外跑过来跑过去的应该也消耗不少体力！第一次接触VCL总得来说比我想象的精彩1.5倍！

VGL有感

Email 白金右脚：嗓子哑了，手也肿了，太High了，但还是觉得太短了，再来俩小时也不嫌多啊……整场音乐会都处在亢奋状态，高潮一个接着一个，当看到小岛出现在屏幕上时，就有些激动了，当《潜龙谍影》音乐响起的时候那一刻我真是泪流满面……接着后面的《战神》更是High到了极点！如果上天当时能给我一个手柄的话，那是什么感觉！

开始前想多哥会坐在哪里，没想到竟是主持人，这是我第一次看见活的啊，就是离的有点远……（不知UCG哪位小编去了现场呢，找半天也没找着）发现多哥很有主持天份，几个穿插在中间的（多哥本人所谓的单口相声）串场做的不错，还有Tommy在现场嘴上、手上的表演十分精彩！其实两位VCL创始人能在几乎毫无次世代主机发售（神游不算）的中国大陆看到现场这么多观众和不停的欢呼声、尖叫声和不停地掌声时，我想他们此时也应是泪流满面……最后呼喊安可的时候真是激动到不行，太精彩了，VCL是我听过的最好的音乐会，现场给没能来的朋友打电话让他也激动不已，下次有机会我一定还要亲临现场，希望Jack最后说的一句"See you next year"是真的……

想象力最丰富的读者

深圳 林立多：多哥在233期"小编寄语"里写的诅咒酒后驾车的话，是不是说给Gouki听的？难道Gouki酒后驾车把多哥……是不是多哥碍于面子不好索赔，只好在"小编寄语"里发泄一下？

对你的想象力实在佩服得五体投地，这大概是另一个平行世界的剧情吧。



★Email 小马：给火云：小火，我还记得去年你在TGS那憔悴的身影，加油！游戏不要停！拼命工作！拼命玩！

失算

剧本 脆薯条



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书No.17

唉，这几天太惨了。我们班出现4位体温超标的疑似甲流病例，我也不幸地中标了，好惨。但是有祸有福，为什么这么说呢？哈哈，学校说了，要是体温超标就可以一直在家里观察7天呢！那么疯狂玩游戏应该是没问题了。不过还是要最后小抱怨一下，带着口罩真不爽。

——Email 花心の小新

解析8 对这位不小心体温超标的读者，小九首先要表示同情。毕竟不管是否真的患上甲型流感，感冒生病总不是一件好事，更没有什么值得开心的。在家中休息观察的时间里，我们应该尽量以休息和调整身体状态为主，同时配合进行一些疾病的预防措施。以侥幸的心理将这段时间作为大玩特玩的好机会明显是不合适的，如果因此而忽视了健康的隐患，那样便非常得不偿失了。

保持健康的身体 虽然在游戏时和大家讨论这样的话题未免显得太过严肃，但不管怎么说，健康对于每个人来说都是同等重要的。经过2个月的暑假，潜伏的甲型流感又会随着学生的开学而重新爆发的可能性也再次提高，想必这些不用小九说，大家也应该从电视或者报纸上得知。将范围缩小到玩家身上，想要提升对流感的抵抗力，除了平时多锻炼身体加强体质，游戏时不要经常熬夜以及贪凉，这也是预防的基本。再精彩的游戏，也要有健康的身体才能体验其乐趣，大家对此应该没有异议吧。

本期读者语录 淄博 冯佳：最近生病和倒霉真是一种流行啊，至少我就经历了发烧、被桶砸、被尖铁丝划手、遇到无良网"友"（当然要加引号了）、感冒、等等……总之感觉胃也不怎么样了……这种流行真是不赶的好……（玛娜回复：这一串倒霉连起来真是太华丽了……就让我用"运气和相貌呈反比"这句坊间传言来安慰你吧。）

本期宝物

Email zhuyuwei：我是西电微电子大一的新生，我们学校封校了，自己无聊就拿自己的文化衫画上了自己喜欢的《怪物猎人 3》的 LOGO。 在这里也与众小编们分享下！





最无奈的读者

Email ThanatosLefT：话说 N 久以前的一个下午，我在家打《生化 4》的佣兵模式，老妈坐在一边织毛衣。佣兵村庄中有一个鸡棚，鸡棚里是有鸡的，正常情况是四只，三只白的，一只花的，花鸡打死会掉道具，比如用威斯克的话就会掉手雷，不过太靠近鸡就会乱跑，所以我耐心地瞄了一阵，成功射杀。正准备开开心心地去捡手雷，忽然后脑勺一阵剧痛袭来，呃……被老妈 K 了一下，伴随狮吼："鸡待得好好的，你打它干吗？"我委屈地转头说："它掉手雷……" 见到我把手雷捡起来，老妈做恍然大悟状："边上不还有三只吗？接着崩啊！"我："……"

最舍己为人的读者

郫县 刘昕：自从购买了 X360 后，蹭机的小鬼头比原来更多了，大家都把这里当成免费的游戏厅玩，而我也不忍心拒绝他们的请求，毕竟他们平时每天都被各种补习课和作业包围着，大概这里是能够放松神经唯一的地方了，至少别让他们的童年过得太灰暗。但是与之相对的，我仿佛看到那些望子成龙的家长在背后发出阵阵杀气。

心虚

剧本 脆薯条



TGS 获奖感言



大奖得主：北京 蒋琳

激动，真的很激动，这是自从得知获奖后一直的心情，通知了很多亲朋好友，然后通过他们来让自己相信一切都是真的！

这次的获奖让我想了很多关于自己过去的游戏经历。记得在小学的时候，第一次接触到的游戏机是 FC，很喜欢上面各种可爱的卡通形象，操作它们一关一关地过，其实大多的时候并不是在追求过关，而是沉溺在游戏角色滑稽的动作上。也就是因为童年的这些游戏沉淀，之后买了自己爱不释手的 GBA SP 和 iDSL。像在地铁和公车上时常能看到的年轻人一样，把耳机带上，一个人拿着掌机玩，可是不知道为什么，自己却很怀念小的时候，和家人并排坐在一个屏幕前一起游戏的那种快乐。

有时候真的很感慨，现在的游戏已经不能用"游戏"这个词来简单地去定义了，有些游戏甚至融入了人们的生活，对世界的看法，还有做人的原则。还有其他游戏当中的太多要素需要去品味，像原声、剧本、人设……这些生动又形形色色的游戏在逐渐改变着我们这些游戏爱好者，我们能够从游戏中找到自己的影子，有时甚至能够从中找到解决现实世界问题的方法，我想这才是为什么大家都从游戏迷变成了游戏人。

看着 levelup 网站上关于 TGS 的新闻渐渐多了起来，自己却越来越紧张了，要知道旁观者和见证者是两种完全不同的心情。以前自己看到这些新闻多的是期待，而现在有着一种"国内玩家代表"的使命感，大家不要给我太大压力啊 ^__^。

虽然自己这次有幸获得参加 TGS 的大奖，但是我想对国内玩家说的是，TGS 是为了让那些热爱游戏的人继续快乐地享受游戏而存在的，地理的问题并不是问题，最重要的是我们对游戏的那份执着。况且，我们永远都有 TGS 的机会。

TGS 2009 梦想之旅 纪念奖（四十名）

由于 TGS2009 在 9 月 27 日结束，以下纪念奖奖品预计将在国庆假期之后统一发放，请届时注意查收。请上期获得入围奖但未领取 VGL 演出票的读者尽快与多边形（polygon@ucg.com.cn）联系，以便发放其他奖品。

银川	朱小虎	杭州	张号东	长春	张新异	青岛	邹云鹏
厦门	陈坤晖	北京	费旭然	武汉	杨青松	北京	关海波
海口	吴 波	深圳	苏 航	北京	商 权	江门	陈家裕
平顶山	武 杰	乌鲁木齐	何 飞	铜仁	裴湘黔	开封	赵 菁
荆州	周 磊	太原	韩 斌	襄樊	王小龙	郑州	翟金旭
哈尔滨	何 毅	宿迁	朱思宇	昆明	李 斌	柳州	贾成城
淮南	王永娟	银川	严振琦	西安	卢嘉澍	包头	房 磊
贵阳	王士吉	大庆	熊骧伟	上海	缪 巍	天津	边志斌
岳阳	蒋 俊	自贡	钟 翔	上海	曹容昊	福州	单小榕
抚顺	唐 禹	长春	赵泽明	北京	夏 宇	济南	张 凯

本期读者语录 关于上次（233 期）多哥的"小编寄语"，很明显是说给正在学开车的 Gouki 听的吧。Gouki 你可要小心啊，否则会被吊起来打哦！
（玛娜回复：看来误会这句话的读者数量还不少，大家的想像力都很丰富啊……）

PEGA 本期奖品由 PEGA 独家提供

本期大奖 3名



PEGA 英雄鼓王
（支持 Wii 版《吉他英雄 世界巡演》、《吉他英雄 5》、《甲壳虫 摇滚乐队》）

一等奖 5名



PEGA 双核动力站

二等奖 5名



PEGA Wii 防滑双电双充

三等奖 5名



PEGA Wii 太鼓

9A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 X360 专用街机摇杆（白色）

郑州	曹 寅	大连	周秉铭
柳州	李迪韬		

一等奖 超技 NGC/Wii 通用有线振动手柄

银川	方 堃	长沙	吴 弘
克拉玛依	侯皓曦	西宁	朱雅雯
贵阳	王启明		

二等奖 超技 NDSi 卡带 3 合 1 选择器

惠州	陈淑芬	资阳	谢丽姚
铜陵	黄 明	广州	张家宜
沈阳	王守国		

三等奖 超技 3 合 1 触控笔套装

昆明	赖文勤	北京	张远舟
乌鲁木齐	王凯亮	杭州	赵 学
无锡	张辉行		

特别放送 超技各类电玩周边（随机抽取）

大连	常 庆	北京	林育伟
成都	陈 成	洛阳	陆 杨
惠州	陈小斌	九江	毛晓蓓
天津	胡 丽	上海	邬忠康
深圳	黄 杰	开口	杨家政

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 今年下半年您最期待的游戏是什么，您希望我们如何制作相关的内容。

友情提醒：经常有参加抽奖的读者没有答全"互动信箱"的问题，在这里特别提醒一下大家，以上三个问题都是参加"互动信箱"的必答题，不完全回答的话可是不能参加抽奖的哦。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《最终幻想Ⅶ 全系列艺术设定资料集》，定价：28 元；《红莲之王官方画集》黑、白，定价：76 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2 辑，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLiC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22 元；《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真——大久保笃精选集》，定价：22 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 负罪者攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、35、36、37 期，定价：15 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1～4 期、第 6～12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21～26 期、第 28～31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43～45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌·桌游》第 1 辑、第 2 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
E m a i l：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40～43 辑、第 61～65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87～90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96～98、105～114、118、119 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10～19、21～23 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164～167 期、总第 180 期、总第 184～186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215～217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～228 期、总第 230 期、总第 232 期～总第 235 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73、74 期、总第 137、138 期、总第 162、163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.com.cn

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 30 辑、第 34 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1～5 辑，定价：9.8 元；第 9～11、14～18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9、10、13、19～22 辑，定价：9.8 元；第 26、29 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 6 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①众所周知X360可以向下兼容Xbox的游戏，那么我用刷过机的X360可以玩盗版Xbox游戏吗？②看了前几期杂志得知《吉他英雄 世界巡演》以后的“《吉他英雄》和《摇滚乐队》系列”都不支持手柄了，于是想确认一下是不是PS2和X360版的《吉他英雄2》、《吉他英雄2 80年代》、《吉他英雄3》、《吉他英雄 史密斯飞船》、《摇滚乐队》支持手柄操作，而《吉他英雄 世界巡演》、《吉他英雄 金属制品》、《摇滚乐队2》、《吉他英雄 畅销金曲》、《甲壳虫 摇滚乐队》都不支持手柄，只支持周边配件操作呢？［金龙哲］

①由于X360主机是通过纯软件模拟的方式运行Xbox游戏，所以像Xbox上最为畅销的游戏，如《Halo》等都已经内置了软件模拟程序，即便你已经刷机，也不会影响运行D版Xbox游戏。另外为了保证向下兼容的稳定性，微软官方通常会在官网上不定期更新向下兼容的软件程序（目前最新版本的下载路径为：http://www.xbox.com/en-US/games/backwardscompatibilityredirect.htm），因此只要有条件上网，将其下载到U盘或刻录成光盘更新主机即可，而部分被盗版商制作的特殊D9版本Xbox游戏也可以直接运行。②在你所列举的游戏中，除了《摇滚乐队》同样不支持手柄操作外，其他游戏都与实际情况相符。

我的X360在没上LIVE之前，开机都是自动登陆的，但自从上了LIVE以后，每次开机就要手动登陆了……其实这样本来也无所谓，可是有一次早上开机时却自动登陆了，然后我再关机重新启动，发现又需要手动登陆了（网线一直插着，而且我也在设定档里也设置了自动登陆），这到底是什么问题呢？［北京 李欣］

出现这种情况可能有两个原因：一是你主机上建立的账号过多且经常频繁地登入登出；二是每次你都是先“登出”账号再关闭主机，这样即便是设置了“默认登陆账号”也不能保证在下一次开机后会自动登陆账号。所以只要注意以上两点就不会再出现类似的情况，你不用担心主机或是系统存在问题。

本人6月份买的双65纳米日版X360，配的120G硬盘并刷了1.6X的光驱固件，最近本来想下载LIVE的游戏，但连接后系统却提示更新，当时我也没仔细看说明就确定了，问题也随之而来。更新后每次安装《NBA 2K9》发现到45%时光驱就不读盘了，并提示脏盘（其他游戏正常），问过电玩店的老板说是可能与我之前进行了“夏耕”有关，请问现在还有办法解决吗？主机的读盘声音比较响，如果不能安装实在太痛苦了……另外夏耕会对刷过的机器有什么影响吗？[bin chen]

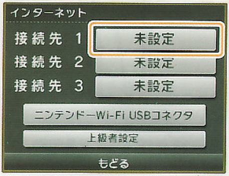
从目前已经进行“夏季更新”的X360玩家反馈来看，更新后还没有出现影响主机正常使用的情况，而你所提及的“脏盘”问题，应该是由于你购买的D版盘质量太差引起的，你可以更换或自己刻录新的游戏光盘再进行尝试。

上周买了两台PSP-3000，刷的都是5.03 MHU系统，配的是16GB组装红色记忆棒，不过在使用中一直有个问题让我很纳闷，就是当记忆棒的容量用到差不多一半时，拷入的游戏在PSP里就无法显示了，而且玩这些游戏的记录文件也会全部破损（能显示的游戏还是没问题）。我很肯定拷的游戏文件都是“.iso”格式，文件名都为英文且长度不超过10位，用查黑棒的软件检查报告不是增容棒，杀毒软件也没发现任何病毒，到底是怎么回事啊？［木木枫］

你所遇到的情况的确比较特殊，如果经过专业软件测试后并没有发现“增容”等问题，那很有可能是记忆棒自身的“存储模块”出现故障，你可以先尝试用PSP系统自带的“格式化Memory Stick”功能格式化记忆棒（不建议通过电脑USB连接格式化记忆棒），如果问题依旧，再找商家进行更换。

买了NDSi（日版）后很高兴但也很无奈，因为我好不容易找到了无线网络，但却不知道如何设置主机才能顺利上网，而且我听说NDSi好像还能获得1000点免费的任天堂点数，不知道现在还有用吗？［惠州 陈小斌］

和NDS/NDSL只能进入对应Wi-Fi的游戏中才能设定不同，NDSi的网络设定可以直接从系统菜单中进入，具体方法为开机后选择“本体设定”，然后按三次十字键→选择“インターネット”，最后再选择“接续设定”。在设定的主界面中，从上到下可设定3个网络连接（点击下方的“上级者设定”会追加3个连接选项，它们适用于加密级别较高的无线网络，如果设定好普通的加密无线网络后无法连接，可以在这里选择不同的加密类型再进行尝试），依次点击右侧的“未设定”和“アクセスポイントを检索”先让系统自动搜索附近的无线网络，接着在出现的列表中选择自己希望连接的“热点名称”，其中右侧的“锁型标记”如果显示为黄色则表明该无线网络需要输入密码才能连接，灰色则无密码限制，最后点击右下角的“保存”和“はい”开始连接测试，弹出“成功”的字样后就大功告成了。最后关于1000点任天堂点数的活动目前只针对日版主机开放，只要你在2010年3月底前选择系统菜单中的“ニンテンドーDSi ショップ”，成功登陆任天堂DSi商城就会自动获得，不过这里还是要提醒你的是，登陆商城前系统会要求进行升级，如果你购买的不是AK2i、Hyper-R4i、EZVi等双核烧录卡，那么更新后可能无法再使用烧录卡进行游戏。



▲如果你已经知道热点的名称和密码（注意区分大小写），那么在设定界面也直接选择“手动で设定”依次输入相关信息。

听说PS3 3.0系统升级之后出现了一些问题，例如玩《未知海域 德雷克的宝藏》会死机，所以想知道此次升级还存在其他问题吗？如果有，我还是选择不要升比较好……[peng8105966]

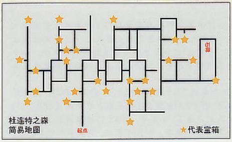
将PS3升级到3.0系统版本后，《未知海域 德雷克的宝藏》会频繁死机的现象已经得到了索尼官方的证实，但目前可以通过9月15日之后3.01的更新来解决这个问题，而像之前部分玩家反应“使用白色无线手柄较容易出现短暂操作失灵”的情况，由于官方并没有进行说明，是否在此次更新中解决还不得而知。

游戏 GAMES

最近在玩PSP上的《幻想传说 全程语音版》，有几个问题想请教。①听说忍者之里周围的森林里有BC之杖，我怎么死活也找不到呢？转来转去只找到一把暗之剑和一个头巾……②过去篇白桦森林里的冬虫夏草在未来篇还会再长出来吗？③在一周目没通关之前的未来篇能通过多尔城的时空传送回到过去吗？④武术大会指的是尤库利特城的那个大会吗？怎样才能取得“冠军称号”？⑤影响通关点数的因素有哪些？怎么能让通关点数尽量高一些呢？［邯郸 张开］

①BC之杖在“杜连特之森”的最深处，由于这里第一次到达时需要根据场景中的动物来寻找正确路线，所以很容易错过一些隐藏在其他分支的宝箱，建议你根据后面的示意图来找到所有的物品。②白桦森林中的冬虫夏草在未来仍然可以采集，你无需担心。③根据剧情的设定，只要一旦前往未来，在通关之前都是无法通过时

本期读者语录 洛阳 陆杨：看“小编寄语”中雷电写到“只要记得将当下的时间用在最值得自己体验的东西上就够了”，深有感悟啊！确实玩游戏不在多而在精、在于从有限的休闲时间里真正得到了快乐。晴天回复：很高兴你明白了玩游戏应持有的正确心态，而雷电看来也可以受封“创传道士”的新称号了。



空传送返回的。④尤库利特城的斗技场就是武术大会，而要获得“冠军称号”需要成功挑战第1轮比赛（需要与8名敌人连续战斗，最后出现的第9名敌人可以不必挑战）即可。另外只要保持不断挑战，从第9轮比赛开始会有一定几率发生莉莉丝乱入的事件，保证我方LV80左右击败她可以获得S·D武器，之后再装备上它一直升级到LV99以上可以学会隐藏特技“杀剧舞荒剑”。⑤作为系列的传统，通关点数和每周目玩家在战斗中获得“Grade值”有关，而要增加该数值除了尽可能多地和敌人进行战斗外，在战斗中快速清场，不受到伤害等都是增加评价的主要因素。

@ 最近在玩《SD高达G世纪 战争》，本人是个高达迷也是原著党。请问这作哪些关卡的WB触发后是关于该剧本的剧情（不是指机体，而是剧情）？［○×□△］

在这里要很遗憾地告诉你，本作中所有的WB触发后基本上都与原著的剧情上没有联系，只能算是客串加入而已。

@ 想请教一个关于《疯狂世界》的问题。由于我的日版wii买得比较早，所以使用过D2C Key改过机，另外我非常喜欢四叶草工作室的游戏，但在论坛上看到这款游戏自带3.5U的升级程序时，就把机器拿到电玩店刷了SoftChip，使用软直读来运行D版。本来开始时一切正常，但是当游戏玩到中盘时，进行到Mad Castle的最后一关和蝙蝠女对决时，机器会突然报错并显示“无法读取光盘”无奈之下我把机器又拿到电玩店刷了“号称”目前打了最全补丁的SoftChip，可是问题依旧，于是我怀疑可能是机器问题或是软直读和D2C Key冲突……后来老板将我的记录拷到他自己的两台机器（其中一台用D2CKey改过机，另一台是韩版3.3系统刷机）又各试了一遍，发现还是同样的问题，甚至我们把这款游戏的其他盘都试了一遍，还是没办法解决，请问现在还有补救的办法吗？如果我请人帮忙从美国带回该游戏的正版，使用SoftChip运行美版正版应该没问题吧？［DreamFou］

你遇到的情况并不是由软直读和D2C Key冲突造成的，目前只能通过升级主机固件来解决。至于玩美版正版游戏是行不通的，因为跨区读盘造成变砖的问题与正版盗版无关，只与区域版本有直接关系。另外本作的日版日前官方证实会在今年冬季推出，你不妨再耐心等待一段时间直接玩日版就可以省去很多麻烦。



《怪物猎人3 tri》的魅力果然强大，不但在日本本土已经创造了Wii第三方游戏的销售记录，国内的“猎人众”们也毫不犹豫地为其购入了Wii主机，近期的很多来信也是围绕Wii软刷机以及游戏运行问题而展开，让晴天应接不暇。以下特别针对购入韩版Wii并软刷机的玩家解答游戏运行的相关问题，如果对自己的动手能力没有自信，还是建议大家找信誉好的电玩商家帮忙，以避免出现变砖等不可预料的严重后果。

一：无法运行游戏

如果要正常运行游戏，任何系统版本的主机只要补全了IOS55就可以，否则按开始键进入游戏会长鸣死机。

安装IOS55的方法

①机器已经装好HBC（HOME BREW CHANNEL），如果没有安装HBC的软刷机不能尝试自己刷机，请务必到电玩店代为安装；
②一张已经安装WAD Manager软件的SD卡；
③下载名为“ciosbugfix55.wad”的文件并拷贝到SD卡相应的文件夹中；
④开机后依次运行HBC和WAD Manager，最后选择安装IOS55。

进入游戏的方法

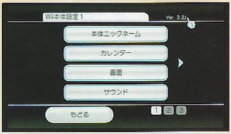
①选择进入Softchip软直读频道；
②在Softchip运行后，按+选择IOS到IOS55，并按A确定选择；
③按A进入游戏，如果还不能正常启动，可以将Softchip中的“Game's Language”调到“Japanese”再进行尝试。



▲保证图中的设置才能顺利进行游戏。

二、无法更改名字

如果你的主机是美版或欧版系统（系统版本号最后的字母J为日版、U为美版、E为欧版），使用Softchip会出现无法更改角色姓名的情况（并非更改存档姓名，而是在创建角色时修改名字会死机）。解决办法目前只有刷成日版系统，3.2J的日版系统对于软刷机器来说比较稳定，而且可以使用“AnyRegion Changer”进行系统版本的变更，不过刷系统区域的风险较大，如果不在意名字并不建议改变系统区域版本。



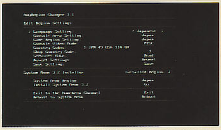
▲在“Wii Option”的“Wii本体设定”中可以查看机器的系统区域版本。

三、无法联网

想要联机游戏必须让Wii能正常连接网络和日服SHOP，系统3.2U或E以下的系统最好直接刷成日版3.2J，然后再升级SHOP版本到4.0，这样更改名字死机的情况也不会出现，如果不刷成日版系统，也可以只改变SHOP的版本。

升级SHOP和改区的前提

①已经安装HBC后，下载名为“Wii Shop and IOS51 installer”的文件包并拷贝到SD卡，如果HBC中显示软件名为“Channel updater”请使用v0.3版本或更高版本；
②在联网状态下，从HBC中运行“Wii Channel Updater”，将Install IOS60和Install IOS61后面的选项选择到“+trucha”，下方则将“Update the Wii Shop Channel”后面的选项选择为Yes，最后选择Go进行安装，成功后会自动重启主机；
③要想连接日服需要先删除自己主机在Wii服务器上的记录，不过一定要注意，一旦删除主机记录，之前的所有Wii点数和一切与网络有关的下载券等都将被删除！依次选择“SETTINGS AND FEATURES”和“REMOVE WII SHOP CHANNEL ACCOUNT”，接着输入主机的序列号（Sierial Number）即可（一般在机器底部的铭牌上可以找到或下载“Wii Backup Disk”软件刻录成DVD，从软直读频道进入光盘查看）；
④下载“AnyRegion Changer”软件并拷贝到SD卡，在HBC中运行“AnyRegion Changer”软件，将SHOP的区域码（Shop Country Code）改为“1”，对应的区域是“J（日版）”，之后一定要“SAVE”再选择“REBOOT”重启主机；
⑤运行SHOP如果看到日文界面就说明已经正常连接上日服了。



▲运行“AnyRegion Changer”进行设定后一定不要忘记将“Save Settings”一项改为“Save”。

本期读者语录 Email petefong：我的英语老师上课时说澳大利亚因为太富了，那里的公民只要没有犯罪记录都可以每个星期去领钱。所以如果我是澳大利亚人，肯定彻底宅起来玩游戏、看动漫，除了领钱以外哪里也不去。晴天回复：毕竟每个国家的国情不同嘛，我们还是选择“努力工作拼命玩”比较切合实际一点……

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

读编交流 小编寄语



◆本来打算带个计数器去看某部172名明星云集的大片，看到一个按一下，给自己找点事儿做，没想到电影出乎意料的“还不错”，两个半小时的观影过程很享受，影帝影后们的表演都很精彩——会不会成为建国以来票房最高的电影？

◆本来以为要到TGS现场才能玩到《WE2010》，没想到Konami眼见着《FIFA10》放出了试玩版，于是把《PES2010》的试玩版也提到9月17号发布，TGS的时候我就不用耗在Konami的试玩台前不走了。刚玩了两把，还谈不上什么感受，只觉得带球变难了，防守也变难了，好事。

◆本来计划这期就把《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的剧情影像一期放完，但结果发现实在是装不下，只有分两期了。下期光盘肯定是TGS占大头，也许大家要等到下下期才能看到剧情影像的下半部分，还请稍安勿躁。这次的剧情影像我们采用更加细致的制作模式，以“游戏电影”的标准来打造，也希望大家多提意见，为接下来的大作狂潮早做准备，毕竟今年年底还有好几个观赏性与游戏性双馨的游戏等着我们呢。



◆【学车记】有一个朋友，他比我早学一年的车，最近打算买车，结果因为一年没摸过车了，去车行试车的时候左思右想也没把握自己开，一咬牙，打电话叫了个陪驾开辆车过来进行二次学习，一小时100元。他把他的这个经历告诉我，我的第一反应是：那比我们开卡丁车便宜啊，卡丁车50块差不多只能开15分钟……100块一小时，值啊！

本期个人签名

无条件支持老马，就这。



从《BANG！》到更符合国情的《三国杀》，每天中午，几个人的“战场”从游戏室转移到了小会议室，每次都有非常戏剧性的情节发生，引得全场人哄堂大笑。读着简单的规则，和朋友之间斗智斗勇，这种结合了“杀人游戏”的“猜测身分和伪装”的多人卡牌游戏能让脑子更加灵活。

想起小时候玩的各种棋盘游戏，以《大富翁》为基础的经济系列和以“三国”题材为基础的战略系列都带给自己和小伙伴们无限的乐趣。一个个温暖的午后，从展成扇子形的手牌上方露出自己睁得圆圆的小眼睛，盯着对面同样神情严肃的邻家伙伴，时间就在这种对峙中缓缓流逝，已经过了十几年，能再次体验到卡牌桌游的乐趣实属意外。

不用在乎自己的技巧到底如何，置身与一圈人之间自然就能顺水前行。各位玩久了电视游戏的话，偶尔也可以叫上一起玩《COD》或者踢《实况》的朋友们放下手柄，体验一下各种更加自然和生活化的游戏。

本期个人签名

When people run in circles, it's a very very mad world.



1. 前几天一个朋友兴冲冲地拿了几张某剧院的赠票，约了我一起去剧院看一场不知名但据说很陶冶情操的演出。当天，我们一行四人逛了街，吃了饭，酝酿好情绪之后踏入剧院，却意外地发现当天的演出居然是京剧艺术讲座……

2. X360已经买回家一年有余，至今的成就才刚突破5000点大关，就连我每天都要加班的表哥都早超过一万点了……当然了，面对他的嘲笑我一点也不生气，因为我还有万不得已的办法——把X360偷偷放到编辑部的游戏室里，一个月之后就可以收割成就了(-_,-)……

本期个人签名

绿茶爱好者



本来以为前段时间刮的那场台风是我来编辑部之后经历的最大的一次，不过前不久的15号台风似乎已经把这个记录给打破了。习惯了在隆隆雷声中安然入睡，也习惯了黄豆般大小的密集雨点狠命地砸在窗子上发出的声音，但对于“外面下大雨，屋里下小雨”这种事，估计我永远也不会习惯。因为阳台的窗子无法完全关得严丝合缝，所以我只能大半夜拿着一条小抹布不住地将飞溅进来的雨水吸干。唉，该死的台风！

本期个人签名

死亡的确是最好的解脱方式，不过我觉得还是活下去更好一些。——自击跳楼自杀有感



★距离上次搬家只有半年多，又要开始准备搬家了，这次是搬到一个距离编辑部很远的小区……其实已经不能叫“小区”，而是“大区”了，因为面积实在太大，一不小心就会在里面迷路。听说光是游泳池就有5个，可惜夏天已经过去了（T_T）。这次住宿条件有望得到根本性改善，不用每天生活在大马路的轰鸣声和灰尘中了。不过今后要告别那辆买了没多久的小单车，接下来只能祈祷别堵车了……

★考虑到将告别自行车这么一种实用而有效的代步兼健身活动，为了防止体重增长，只能开始另谋健身之道。好在天气将要转凉，要是能用上小区的网球场就好了，打一场球的运动量差不多够我大半个月的运动了。不过因为球技太烂，在大多数时候我只能拿着拍子满场捡球（-_-|||）

本期个人签名

十一长假继续在加班中度过。



★9月17号PS3上发售的三款日式游戏已同时第一时间入手，钱包也随之瘪下去一大截。不过要吐槽的是，《薄暮传说》特典送下载服装的骗钱行为太明显，相反《泪洒三重冠 外传》的限定版内容倒是一如既往地厚道。嗯，游戏是顺利入手了，可是时间呢……

★下期就是TGS了，尽管目前公布的重头消息不算多，但还是期待到时候游戏厂商能给我们带来意外的惊喜。大家以平常心来看这场年度游戏盛宴，这样才会获得比预想更多更多收获啦！

★《Love Plus》有点中毒了……游戏让我想起了当年在GBC上疯玩《心跳回忆》的日子，在游戏里做的每一件事情都似乎是如此熟悉。不知道是不是与此相呼应，前几天系列正统新作PSP版《心跳回忆4》也公布了，看来自己的热情又要重新被点燃了。高中生活最高，嗻嗻！\(^_^)/

本期个人签名

我们东京见！

本期读者语录 Email weiyesharen：我想问下UCG里的小编形象是谁设计的？真的很不错。我是艺术院校生，有个同学没事老拿我的UCG杂志翻到后面的小编们写感言的地方，把每个小编的形象画下来。（纱迦回复：他的名字叫陈翔，至今还在给我们画画哦！）



《星之海洋4》终于跨平台了，为什么我要加"终于"二字呢？其实以前和朋友打赌时说过"SO4不跨，全财产给你"的豪言壮语……如今也算是应验了吧。不过站在一个3A饭的角度去看，我真不希望跨平台，毕竟这也是认同了自己的失败，与其跨平台，我宁愿看见《SO5》或《VP3》的公布，当然我这是YY了……

"在家靠父母，出门靠朋友"，这句话是一个朋友的至理名言，拿来形容现在的我的确非常恰当啊。由于工作在外，对父母也甚是想念。有时发发短消息，上网用家乡话聊聊天也稍微抹去了点寂寞感，不过最重要的还是要多多感谢室友们的关照啊。

这次PS3版《TOV》还是非常厚道的，不过要拿到白金奖杯势必要多费一点功夫了。另外，这次居然有8段OVL槽可以用，太令人发指了！

本期个人签名

《TOV》、《TTT》双管齐下。



I "硬盘这种东西是非常不可靠的！"在UCG工作七年，我已经不止一次地深刻地体会到了这一点。就在《游戏·人》第34辑截稿的那天下午，由于大家的效率都挺高，原本可以准时下班。可关编一刀的硬盘毫无征兆地突然阵亡，已经做好的三十多页内容包括封面全部尘归尘土归土，结果只能全员加班，直到凌晨四点才将损失挽回，得以准时交稿。当一切均以0和1来保存，"备份"也许是我们面对"硬盘灾难"前惟一能做的防范措施。所以我坚定地认为，印刷术可以也必须与电脑科技并存。

II 截稿前试了试PS3上刚推出的"忍龙洗个马2"试玩版，感觉不错，画面和流畅度均有提升。而把断肢率改低，把超忍难度那些无聊的爆忍数量减少等一系列变化，如果与正式版达成统一，那么游戏的可玩性和挑战性之间会更加平衡。这个试玩版还是比较成功的，期待度持续增加。

III 第一次玩电子小说，就玩起了在日本媒体中取得满分评价的《428》，这个起点对于我来说还真是不低啊！目前已经进入大结局阶段，对这款游戏的印象挺不错。朋友笑话我："你怎么玩起《428》来了？也不怕动作游戏达人的形象在别人心目中轰然倒塌？"其实我本来就很杂食，本来就很喜欢尝试不同的东西，正所谓——洗个马，428，两手都要抓，两手都要硬！

本期个人签名

英雄不比普通人勇敢，但比普通人多勇敢5分钟。——爱默生



△伟大的惟一的无可比拟的"飞人"迈克尔·乔丹终于入选了NBA名人堂，这并不是说乔丹的功绩今日才得到NBA肯定，相反的是，迈克尔早已用无可辩驳的事实向全世界证明了他和篮球运动的伟大。所有与乔丹同时代的人是幸运的，因为他是篮球之神；所有与乔丹同时代的篮球运动员是不幸的，因为他无法被超越。

○自从乔丹退役之后，除了姚明的比赛之外，我几乎再也没有认认真真看过一场NBA的比赛。我相信很多朋友应该会和我有同样的感觉，后乔丹时代的NBA失去了一种精神力量，这种失落感很难被弥补。我并不是因此贬低其他优秀球员的努力，NBA绝不缺少耀眼的球星，但NBA不再有乔丹。

×ACE飞行员也要结婚了！在此特地恭贺新婚大喜！从年龄上来说他比我还要年长一点点，感情路上也走过不少坎坷，终于修成正果花好月圆，可喜可贺！其实婚姻这件事没有他上期寄语中说得那么悲观，俗话说"成家立业"，不成家如何立业呢？（笑）

□这一年过得真快，转眼又要到TGS了。这期截稿之后我们UCG TGS TEAM就将立刻动身前往东京，与以往稍有不同的是这次将有来自北京的幸运读者蒋琳与我们一同踏上东瀛之旅，我们已经为蒋琳准备好了绝对丰富且令人难忘的旅程安排。大家也不要只顾着流口水，说不定下次的幸运者就是你哦！

本期个人签名

永远不要说永远，因为我们所遇到的困难，都只是假象。

——迈克尔·乔丹



★最近由于家里楼上在进行装修，所以每天早上9点必然会准时听到钻孔机那刺耳的声音，在这里一是不得不佩服装修师傅几乎分秒不差按时上班的职业精神，二是在免费闹钟开响之前我通常都会选择提前逃离现场，上班时间自然也比平时提前了不少，汗一！

☆由于室友前不久购入了iTouch，所以每天向我炫耀各种神奇软件就成为了他茶余饭后的最大娱乐。不过搞笑归搞笑，有些软件的神奇之处的确已经超出了我的理解范围，例如其中有一款音乐识别软件，通过短短几秒钟就能识别出你播放音乐的歌名、歌手、所属专辑，甚至连封面都可以自动下载，看来以后有了它，不用再怕遇到在商场或餐厅听到好听但自己却叫不上歌曲名字的尴尬事情了，Oh yeah！

★9月17日绝对是充满怨念的日子，因为资金问题目前只能先看着九兵卫已经到手的《薄暮传说》和《胭脂三重冠外传》望梅止渴，而原本要发售的《三重宇宙》也宣布延期到了10月1号发售，悲剧啊！！

☆在截稿前收到了Gust寄来的会员邮件，除了平时的产品宣传外，其中最让人兴奋的消息就是官方终于开始提供新的补丁用来解决之前大家抱怨的"萝萝娜死机问题"，之前还被这个问题困扰的玩家赶快行动起来吧！

本期个人签名

就快变成"水桶"了orz……



·最近将家里的宽带升级到了4M，为的就是迎接年底各个游戏大作的到来。现在玩次世代网战部分是不可缺少的。想到这里，不禁幻想着和众小编在《未知海域2》和《现代战争2》激战的每秒情形。上帝保佑，电信的网络争气点。

·知名快餐连锁店KXX近几年的广告攻势是越来越猛烈，几乎每半个月就会推出一款新产品，外加多版本针对性的广告并在电视，楼宇，公交线路撒网投放。然而，你会发现当你看到实物时，无论看相和口味都和广告上描述的大相径庭。每当我看到平面广告最下面一排几乎让人看不见的小字"产品以实物为准"的字样时，内心都会产生莫名的鄙视。

本期个人签名

回老家结婚



读本期"小编寄语"有感

To 玛娜：不才在下成就本期顺利突破5万7000点大关了，呵呵，可惜接下来是Wii和PS3的游戏时间……

To 晴天：我去年就因为吹嘘你说的那款火星的音乐识别软件，被多边形嘲笑了很久……

To 皇夜：TGS如果一直都在9月底举办，咱们这辈子都别想放国庆长假了……

To 胜负师：多玩几个电子小说游戏，你就会爱上这一类型的。刚靠《秋之回忆》赚了2000点成就的人飘过……

To 多边形："所有与乔丹同时代的人是幸运的，因为他是篮球之神；所有与乔丹同时代的篮球运动员是不幸的，因为他无法被超越。"——这话用来形容瑞士网球天王费德勒也是可以的，虽然他没有实现美网六连冠，但是这依然无损于他的伟大！。

本期个人签名

失败不可怕，关键看是不是成功他妈。

本期读者语录 葫芦岛 李典：正值打工闲时，偷闲给你们发封电邮。晚上六点到十点的兼职时间基本抹杀了我的夜生活。最近的《极品飞车13》和《蝙蝠侠》都想好好玩玩，无奈时间之缺乏让人黯然神伤……（纱迦回复：其实最近我的夜生活也乏善可陈呀，特别是下期合刊，别想指望好好玩了……）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年9月20日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

十一国庆长假就快到了，虽然玩家会迎来一个长长的休息假期，但游戏厂商却不会放弃这样绝佳的商机，国庆节前后各个平台都将迎来一轮新的游戏高潮。再加上即将举行的TGS，更多的新游戏也将揭开它们的神秘面纱（详细请期待我们的下期合刊）。对于所有玩家来说，今年的国庆注定将前所未有地充实！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
29日	忍者神龟 崩溃	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up	Ubisoft	动作	美版
2009年10月					
1日	扫除战队 清洁管理人H	お扫除战队くりーんきーぱーH	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	绯色的欠片 新玉依姬传承	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei Tecmo	文字冒险	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	鹡鸰女神 来自未来的馈赠	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女 平静的日子	文字冒险	年内	公主恋人	文字冒险

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
29日	机车风暴 极地先锋	MotorStorm Arctic Edge	SCE	竞速	美版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Tusrimo PSP	SCE	竞速	中文版
1日	玛娜学园2 没落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち PORTABLE	Gust	角色扮演	日版
1日	胜利赛马7 2009	Winning Post 7 2009	Koei Tecmo	模拟经营	日版
1日	超时空要塞 终极边境	マクロス アルティメット フロンティア	NBGI	动作射击	日版
1日	大众的爽快	みんなのスッキリ	SCE	动作	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	文字冒险	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイツ	Koei Tecmo	动作	日版
20日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: China Town Wars	Rockstar Games	动作	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei Tecmo	文字冒险	日版
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姬 －天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
22日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei Tecmo	动作	日版
29日	剑斗士 角斗开始	剑斗士 グラディエータービギンズ	ACQUIRE	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
29日	喧哗番长 便携版	喧哗番长ポータブル	Spike	动作	日版
29日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
29日	寻找公主 携带版	ぷりサガ！ ポータブル	Abel	文字冒险	日版
2009年11月					
1日	乐克乐克 午夜嘉年华	LocoRoco Midnight Carnival	SCE	动作	日版
1日	女神异闻录PERSONA 3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	角色扮演	日版
1日	迪斯凯亚 无限循环	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	寒蝉哭泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	风云新选组 幕末传 便携版	风云新选组 幕末传 Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	露娜 银之星的和声	LUNAR －HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	体育	日版
12日	Battle Spirits 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
12日	战舰炮手2 携带版	GUNNER 2 PORTABLE	Koei Tecmo	动作	日版
19日	装甲核心 寂静前线 便携版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	杰克与达斯特 失落的边境	ジャック×ダクスター エルフとイタチの大冒险	SCE	动作	日版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女传说	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
3日	梦幻之星 便携版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
18日	詹姆斯・卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	欧版
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	武装机甲	策略角色扮演	秋	铁拳6	格斗
冬	小小大星球	平台动作	冬	大众网球	体育
年内	纸箱战机	角色扮演	年内	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演

10.01 GT赛车 PSP

PSP 竞速 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A



PSP版《GT赛车》于E3公布，10.1日与PSP go同时发售，35条赛道、800辆车，完善的联机模式让同好们更容易地享受游戏的乐趣。驾驶手感最大限度地根据掌机的操作进行调整，难度也会适当降低。但是，游戏中的100多个挑战任务将考验你的技术，通过完成挑战和各种比赛获得游戏中的金钱购买新车，收集车辆的旅程任重道远。可惜的是，本作没有系列经典的生涯模式，这在一定程度上影响了收集的成就感，但是模拟真实驾驶的乐趣丝毫不减，喜欢赛车游戏的有条件的玩家不容错过！

10.01 闪电十一人2 威胁的侵略者

NDS 角色扮演 ■Level-5 ■无对应周边 推荐度 A



以足球为主题的角色扮演游戏《闪电十一人》，可以称得上是Level-5去年商业化最成功的原创游戏之一。继前作大获好评、TV版动画持续热播之后，系列的最新作终于也要和FANS见面。2代的故事将继续围绕雷门中学足球队展开，少年漫画式的热血情节会点燃每个玩家心中的“小宇宙”。在融入了战斗元素的足球比赛中，新作中将增加更多效果华丽的必杀技，新的同伴和敌人也非常值得玩家期待。另外，本作会分为“火”、“冰”两个版本进行发售，不同版本中登场的对手球队是不一样的。

10.01 忍者龙剑传Σ2

PS3 动作 ■Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 A



本作是去年X360上《忍者龙剑传Ⅱ》的强化移植版。和X360版相比，本作最大的变化是增加了3名女性角色和合作模式。这回除了永远的主人公隼龙外，还增加了绫音、红叶和瑞切尔这3名角色，其招式性能各有不同，令游戏乐趣大增。合作模式是一个全新的尝试，除了可以和CPU合作之外，更可以通过网络进行联机。合作模式的关卡是独立的，里面会出现数个BOSS联手夹击的情况，极具挑战性。此外隼龙也增加了新的武器，流程中也会出现更多的新敌人。本作绝对是动作游戏爱好者的首选。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	中文版
2009年10月					
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真・三国無双 MULTI RAID Special	Koei Tecmo	动作	日版
1日	交叉利刃 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
9日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
15日	斯坦斯之门	シュタインズ・ゲート	5pb.	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视角射击	美版
22日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	日版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
23日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	游魂 神体之吻	タユタマ Kiss on my Deity	5pb.	文字冒险	日版
5日	南梦宫博物馆 虚拟街机	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	NBGI	动作	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
2009年12月					
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ閃	SNK Playmore	格斗	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
冬	马克斯·佩恩3	动作射击	年内	丧尸围城2	动作冒险
年内	分裂细胞 断罪	动作	年内	智代After CS版	文字冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 脅威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
8日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 異界の巨獣	NBGI	角色扮演	日版
8日	真·女神转生 奇幻之旅	真・女神転生 奇幻之旅 STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	日版
8日	钢铁大师	アイアンマスター	Genterprise	策略角色扮演	日版
13日	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Nintendo	体育	美版
15日	少年Sunday&少年Magazine 白色漫画	少年サンデー&少年マガジン WHITE COMIC	Konami	角色扮演	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3 Publisher	动作	美版
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
26日	料理妈妈 3	クッキングママ 3	Taito	益智	日版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4戦士 ファイナルファンタジー外伝	Square Enix	角色扮演	日版
2009年11月					
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	疯兔归乡	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	角色扮演	日版
5日	樱花笔记 与现在连系的未来	サクラノート ～いまにつながるみらい～	MMV	动作冒险	日版
10日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ～生命の楔～	Genterprise	角色扮演	日版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する!	Russell	文字冒险	日版
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
2009年12月					
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 聖剣武勇伝	Atlus	模拟	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9時間9人9の扉	Spike	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战争DS2	策略	年内	寒蝉鸣泣之时 第四卷·绊	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
22日	忍者神龟 崩溃	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up	Ubisoft	动作	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
1日	Wii Fit Plus	Wii Fit Plus	Nintendo	体育	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	男孩与水滴	A Boy And His Blob	Majesco Games	动作冒险	美版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
8日	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	美版
13日	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Nintendo	体育	美版
15日	大神	大神	Capcom	动作	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大戦NEO	NBGI	策略	日版
29日	罪与罚 宇宙的继承者	罪と罰 宇宙の継承者	Nintendo	射击	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	疯兔归乡	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS	Square Enix	动作角色扮演	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 黑暗世界历代记	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	射击	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
19日	战国无双3	战国无双3	Koei Tecmo	动作	日版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾風伝 龍刃記	Takaratomy	动作	日版
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	新超级马里奥兄弟Wii	动作	冬	圣恩传说	角色扮演
年内	星之卡比	平台动作	冬	龙之子VS.CAPCOM 无限金明星	格斗

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
1日	忍者龙剑传Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Koei Tecmo	动作	日版
1日	真·三国无双 联合突袭 特别版	真・三国無双 MULTI RAID Special	Koei Tecmo	动作	日版
1日	三重宇宙	Trinity Universe	Idea Factory	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
6日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 纵横贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	中文版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	边境之地	Borderlands	2K Games	主视角射击	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
23日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	瑞奇与叮当 未来 时空裂缝	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	3D点阵英雄	3Dドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
20日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版
24日	詹姆斯·卡梅隆的化身	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
2009年12月					
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想XIII	FINAL FANTASY XIII	Square Enix	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	永恒的尽头	角色扮演
年内	量子论	动作射击	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演
年内	丧尸围城2	动作冒险	年内	最后的反抗	日本一

编辑部落 EDITOR'S BLOG



本期博客 **多边形**

读编交流 编辑部落

写在前面 FOREWORD

常看杂志的老读者都知道，编辑部有一大批电影迷，我和Gouki是铁杆中的铁杆，UCG观影团常以我俩为首，浩浩荡荡杀向电影院。

看电影和看电影的人不一样，就如同玩游戏的人都有各自的喜好，不同的人喜欢不同类型的电影。最初的电影分类和最初的游戏分类比较类似，那就是不同类型之间的界限很分明，动作片就是动作片，文艺片就是文艺片，互相之间都不抢对方的生意。

随着电影技术的发展，以及观众口味的逐渐提高，各类型电影之间的融合也越来越多，动作片也可以搞笑，文艺片也不一定要严肃，总之电影市场就是这么一口大锅，管他乱炖还是杂烩，大家随自己口味选择爱吃的就行了。

我的观影简史

多边形 发表于 2009.10A（总第235期）

原始阶段

记得小时候最开始接触“电影”这个概念，大概是从小学时代学校包场电影开始的吧。印象中依稀记得《大决战》三部曲差不多看了三四遍，每次看到精彩的部分例如我军冲锋的时候，老师都会带领我们鼓掌，到后来形成习惯了之后看到壮烈的镜头就自发鼓掌，场面颇为壮烈。不过习惯成自然后也不一定都是好事，例如在看《刘胡兰》的时候看到铡刀落下的镜头也鼓起掌来，于是你会看到老师慌忙不迭地厉声阻止我们：“不要乱鼓掌！”

再后来就有了录像机，录像带里的世界可比电影院精彩多了，那个时候电影院撑死也就能看到引进的《佐罗》，而录像带里可是能看到《007》的啊！那时候每天都要老爸去借占士邦的录像带回来看，对这个在开头结尾都有美女相伴并且在中间干掉许多男人的传奇特工充满了崇拜。

不过那个时候家里条件有限，不仅录像带是租的，连录像机都是借的，每次看不了几天就得还给人家，老给人家借也不好意思。所以后来就发展到自己跑去录像厅看电影了，印象最深的就是《侏罗纪公园》，没记错的话我足足去录像厅看了五遍！对这部电影的痴迷程度已经到了疯狂的地步，甚至还伙同另一名同学去某个录像带出租店用“狸猫换太子”的方式“偷”了一部《侏罗纪公园》的录像带出来，然后好不容易找到两部录像机，将录像带复制了一份，并且还保留了很久很久，直到某次搬家的时候才不慎遗失。

过渡阶段

很快就进入了VCD的时代，当时家里斥巨资人民币2000元购买了一部VCD播放机（这价格放今天都快买得起PS3了），我买的第一张VCD是《玩具总动员》，当时普遍的情况都是一部电影两张碟，所以到《泰坦尼克》出三张碟的时候都觉得“值了”。同样的，《侏罗纪公园》和《失落的世界》两部电影的VCD我收集了各种不同版本。

不知道有没有人记得，曾有一段时间流行过一种叫DIVX的影片，这种影片一般都是CD介质，通过特殊的解码程序来播放不逊于DVD画质的电影，曾有一段时间收过好多张这种碟片，不过最后以各种方式给处理掉了，因为DVD时代来临了。

高清阶段

DVD就属于近代史了，赶上第一波国产DVD光驱降价，“仅用”299元为电脑购置了一部国产DVD光驱（那个时候月工资才500元），从此进入了“高清”观影时代。而从DVD时代开始才对这种影碟有了正版与盗版的概念，不过慢慢发现正版居然还不如盗版。喜欢淘碟的朋友应该不会忘记诸如“红龙”、“凤凰”、“FH”等知名盗版碟商品牌，由于可以不计成本的将全球各地发行的各种版本的花絮内容集成在一张DVD里，即使这个品牌的盗版碟曾卖到25元一张的高价（一般盗版DVD是5-10元），仍会出现热门电影供不应求的情况，更何况这个品牌经常出一些仿原版限定版的豪华套装，例如礼盒版的《指环王》三部曲，其中的赠品质量与正版几乎是雌雄莫辨。

DVD时代也是我个人资金比较充裕的时代，所以目前家里收藏的DVD是最多的，各种正版盗版加起来，不完全统计不下15箱（部分电影收了多个版本，例如《指环王》就有三四个不同的版本），这个时代持续的时间最长，直至2009年这家碟商基本完全转型去做RBD，才断了DVD的后路。

BD时代对我来说刚刚开始，所收的正版BD也不过二十来部（《终结者2》收了两部，包括最新的天网版），而RBD也没有装满一个碟包（不含RBD-U），高清时代的成本压力是巨大的（尤其是对于有家有口的我来说），不过相信随着蓝光的进一步普及，购买成本应该会越来越小吧。

影院情结

托我某个在电影院工作的舅舅的福，我打小就“免费”看过不少电影，从最开始的露天电影中我第一次看到了《超人》的伟岸身姿，直到后来的《狮子王》让我惊叹“原来动画片也可以拍得跟电影一样”，而从《真实的谎言》开始更是让我看到了真正的“大片”是什么样的，不过那个时候电影院的播放设备都很一般，更别提现在什么环绕音效，经常能看到换拷贝的时候黑屏太长，观众们集体吹哨起哄的壮观场面。

让我再度重新踏入电影院的电影是《黑客帝国 矩阵革命》，因为这是中国电影史上第一部全球同步首映的进口电影，光是这一点就让人没有拒绝去电影院观赏的理由。而自此开始国内院线的硬件设备也都逐渐更新，更大的屏幕和更好的音响设备开始进入国内院线，甚至连IMAX都开始和我们近距离接触，而对于我来说，也开始走入了“逢大片必看首映”的沉迷状态中。

去电影院看电影除了追求更好的观影效果外（我始终坚持认为再好的家庭影院也比不上电影院的观影效果），更重要的是对电影人的一份支持，正如对于我们喜欢的游戏一定要购入正版一样，去电影院掏钱看一场电影也是理所当然的。而且我还尽量坚持看完演职员列表再离开剧场，这是对一部精彩电影的幕后工作者最大的尊重。当然，对于影片刚刚结束就灯光大亮的某些剧场，我只能报以无奈的摊手表情。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：我的观影简史

【2009-9-17 10:25:41 By：Gouki】

没记错的话，《矩阵革命》是你来编辑部之后和我们看的第一部电影。我来编辑部之后看的第一部电影是《英雄》……摊手，表情无奈。

RE：我的观影简史

【2009-9-17 13:9:12 By：泰坦】

不知道BD以后会是什么D的时代，可能DISC很快会消失，网络让看电影的门槛变得越来越低，以这样的方式走入平民百姓的生活中，也是电影的归宿之一？

RE：我的观影简史

【2009-9-18 11:13:8 By：雷电】

加入首映团，在多哥的带领下第一次看了一部电影的首映，之后又在多哥的带领下第一次看了一场IMAX版电影，不过两次都是《变形金刚2》，总结下来就是“记忆犹新”。

最近发表 LATEST TOPICS

小病是福

晴天发表于 2009.9A（总第233期）



智力苑 数码电玩
ZiLi
www.zhiliyuan.com
拥有多家游戏机连锁店
专业游戏机专卖店
十六年老店金牌品质
智力苑品牌电玩拥有七家分店，实行联保，谨防假冒
经营各类游戏机种，配件及正版游戏，主机2年质保，30天包换，终身维护。
现货销售
蓝光电影
(BD25、BD50)
XBOX360 (20G、60G、120G) (港版、日版、台版、Arcade版) 双65纳米、512内存 (现货供应)
PS3超薄版 120G (火热预订中)
PS3 (160G)
PSP GO
PSP3000 PSP2000 (多款颜色可选)
XBOX360精英版 双65纳米 120G (现货供应)
Wii
NDSi
G25方向盘专用支架
XBOX360方向盘
G25方向盘
智力苑 彭浦总店
地址：上海市汾西路654号 咨询电话：021-66980183
批发热线：021-56884803 维修中心：021-66830188
工行帐号：9558 8010 0111 5309 012 持卡人：阙延金
乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/110路/彭宝线、彭经线551路/951路(汾西路站下)，地铁一号线(彭浦新村站下)总店门口可泊车
营业时间：9：30-22：00 淘宝：shop59230962.taobao.com
地址：上海市杨浦区世界路45号
电话：021-55781653 手机：13816863203
地址：上海市虹口区广灵一路120号
电话：021-65606009
沈阳小陆游戏机专营店
十年诚信
金牌品质
信誉商家
小陆游戏出售“放心”，出售“快乐的味道”！
本店是神游科技沈阳地区代理！北通TV全线产品代理！酷豹产品代理！黑角产品特约经销商！
小陆公告
* 购物满千元(可累计)即可成为本店终身会员，会员购物有积分！
* 购物请确认“XL”或“DL”字标签，本店对贴有此标签产品负责。
* 商品价格如有波动，请以店内当天报价为准。
* 本店所售产品质保原装，如有疑问可打投诉电话：13609892121
PS3 120G超薄主机套餐 2750元
XBOX360 双柄套餐 2150元 双65纳米
Wii 双人套餐 1880元 (韩版主机+原装左右手柄+手柄贴+色差线+双人跳舞毯+运动套装)
PSP3000套餐 1380元 (主机+8G棒+贴膜+保护包)
沈阳直营店
五爱店：沈阳五爱国际小商品城3F-3047档口 电话：024-31978878 31978879 传真：024-62698878
铁西店：沈阳市铁西区南八中路78号(乐购超市斜对面) 电话：024-25850632
三好店：沈阳三好街百脑汇大厦四楼4T-24档 电话：024-83992840
小北店：沈阳市沈河区小北关街84号(东北通讯市场对面，惠工板行一楼门市) 电话：024-88505596
小陆会员尊贵体现
凭会员卡在本市内4家直营店：
1.免费享受掌机升级业务、刷机业务；
2.免费享受游戏下载业务；
3.享受购买配件优惠业务；
4.享受产品售后保障的凭证。
小陆推荐信誉商家，欢迎广大顾客光临！
吉林鑫源电玩：吉林市数码广场东门一号网点 关先生
大连腾达电玩：一店：大连开发区金马路188号大商二楼腾达电玩 孙小姐
二店：大连开发区昌临商厦电子城正门地下一层扶梯右侧 王先生
赤峰炽天使游戏：赤峰市花园胡同南口路西 何先生
松原超人电玩：吉林省松原市宁江区团结街88号（江北老四百货对过） 方先生
延吉文胜电玩：延吉新地下商场西厅C3号 董先生 张女士
盘锦卡王电玩：盘锦市兴隆台兴二街今天服饰对面 薛女士 刘先生
四平酷玩电玩：吉林省四平市铁西区中兴地下商厦正面 马先生
延吉LOVE电玩天堂：延吉百货大楼西座4楼 王先生
通辽酷游电玩：内蒙古通辽市太平洋商业广场南门西侧 付先生
小陆淘宝店：shop33521142.taobao.com 客服QQ：664678703 批发QQ：5396606
更多详情欢迎访问本公司网站：www.microgame.com.cn
欢迎更多具有实力的商家加盟！
13609892121
QQ:987146288

口袋玩家 Vol.23

224页全彩32开口袋本



十年经典《口袋妖怪 心金·灵银》再临，本辑我们为您奉上《心金·灵银》最详尽的剧情攻略以及资料研究，让我们一起再开城都之旅！口袋漫画精彩依旧，《Pokemew》宇宙神秘精灵登场，《阳光小小姐》黑暗组织逐渐浮现。口袋小说《画梦——希望的沙漏》最终章，人类和精灵一同去探索神秘恢弘的地下宫殿；《画意》中暴走的雪拉比传将捕猎者与救援者一起传送到了"现实的异世界"。研究所《心金·灵银》新增实用技能速评、《口袋妖怪详尽分析》继续提供详实准确的研究。DVD精彩收录《心金·灵银》试玩、中文字幕《宠物小精灵DP》最新篇及补完篇、口袋金曲……



9月27日 全国上市

本辑精美赠品
飞翔的基拉帝纳素颜笔袋

游小说 第30辑



三大经典作品小说奉上

靛青预言
现世与迷茫的交织 行进中的玛雅启示录

潜龙谍影3 食蛇者
两位英雄的故事 一曲悲壮的赞歌

圣女贞德
西方史诗的日式演绎 精彩曲折的奇幻传奇



三大官方小说大篇幅连载
魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起
光环 丰饶星战役
超级机器人大战OG

同人馆
Behind Blue Eyes
《FF VII CC》同人

9月底 全国上市

掌机王SP Vol.120 金秋特辑

厚道！ 288页超豪华内容 +DVD-ROM+精美赠品

及时！ 东京游戏展2009 最速全面报道 海量新作抢先接触

实用！ 5款掌机大作详尽攻略
口袋妖怪 心金·灵银
沙加2 秘宝传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰
伊苏7
漫画英雄 终极联盟2



《口袋妖怪 心金·灵银》神兽冰箱贴

10月7日 全国上市

丰盛！ 好看的专题！深入的研究！以及更多精彩有趣的内容

模魂志 No. 37



大16开152页+DVD

在高达30周年纪念之际，本辑将追迹高达文化在30年间的历程，为爱好者们展现高达所走过的道路。MG能天使高达掀起了模型界的又一高峰，而相关的改造范例将在本辑为您呈献。圣衣神话将向新的《冥王神话》作品进军，首发款色天马则在本辑中亮相。高达7号机、利冯兹高达等，多款最新高达模型制作过程在本辑详尽收录。外加多款少女手办制作以及最新玩具评测，假期里的模玩生活将分外精彩。



已上市 各地报刊亭销售中

游戏机实用技术 下期 东京游戏展合刊

得力编辑+幸运读者组成的勇者小队亲赴日本，为您带来不一样的游戏资讯和文化报道！
DVD收录东京之旅全过程和现场独家影像，外加9月大作攻略以及精彩特企特稿，不容错过

红莲之王官方画集 黑·白

336页大16开精装特辑+精选CD



SQUARE ENIX 梦幻大作
史上最华丽的画师阵容
爱图者梦寐以求的神之画集

黑·白 双画集
超兽·亚人·神族·海种 篇
魔种·机甲·不死 篇



已上市 各地报刊亭销售中

黑·白双画集插画总数300张以上，设定资料100张以上
总共51位名家画师集合而成的最强之作！

野村哲也 安倍吉俊 天野白 天野喜孝 大久保笃 伊藤龙马 KEI
金亨泰 沙村广明 末弥纯 丹野忍 田岛昭宇 寺田克也 Todd McFarlane 萩原一至
广冈政树 藤坂公彦 吉成钢 吉成曜 皆叶英夫 山下俊也 吉田明彦 ……

最终幻想VII 全系列艺术设定资料集

128页大16开精装特辑+精选CD

本书收录
《最终幻想VII》全系列
官方各种版本的CG彩图
所有设定画稿
野村哲也和天野喜孝绘制的相关彩稿

《最终幻想VII》系列
视觉艺术精华全部凝聚于此
图片总数多达500余张！





"游海拾遗"板块将挖掘《FF VII》与其他游戏之间或深入或浅出的联系，那些你所熟知的、陌生的关于《FF VII》的一切会"再度融合"在一起，以其最完整的面貌呈现于fans面前！

已上市 各地报刊亭销售中

请用心来感受
这星球脉动的旋律吧！